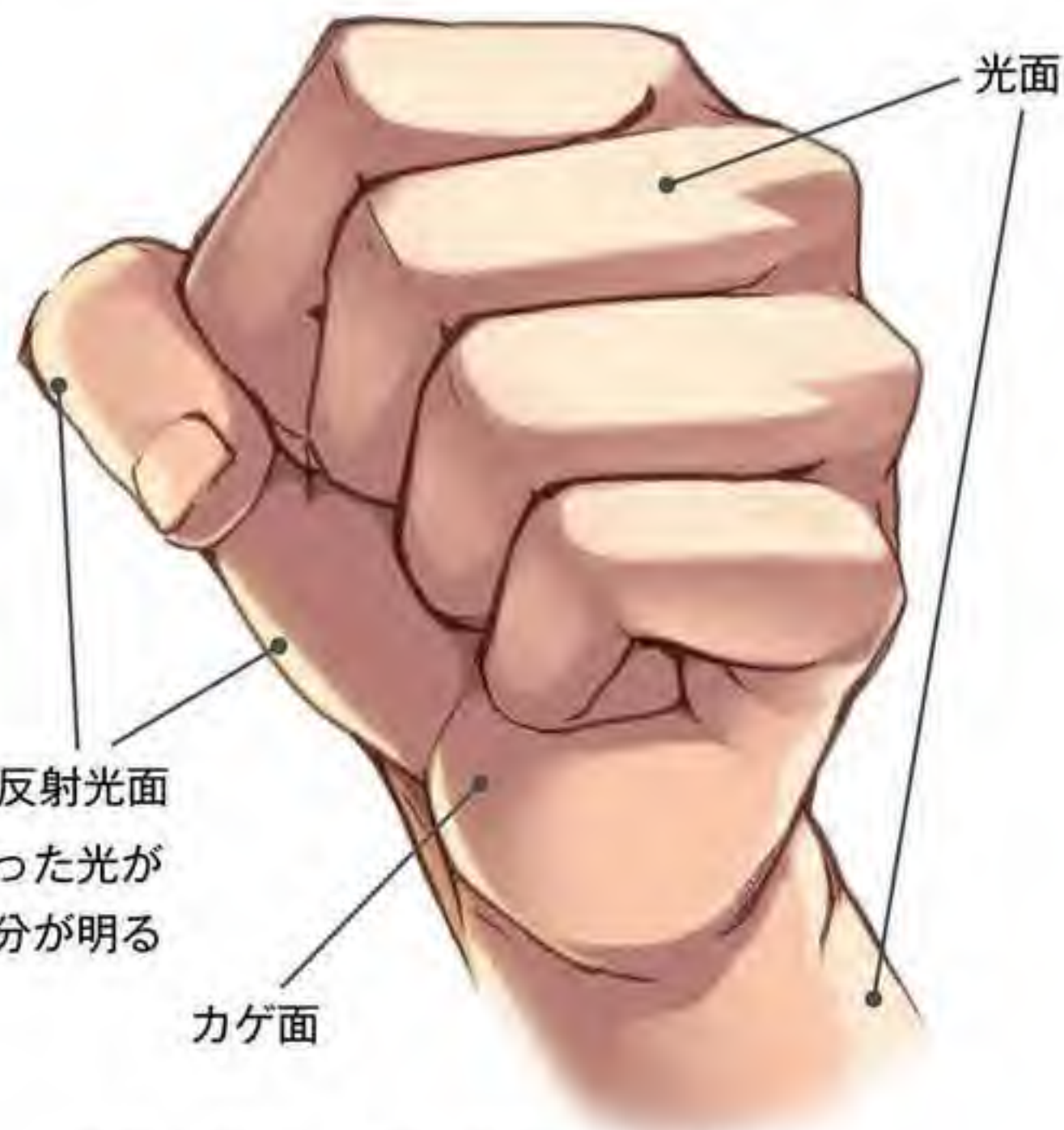
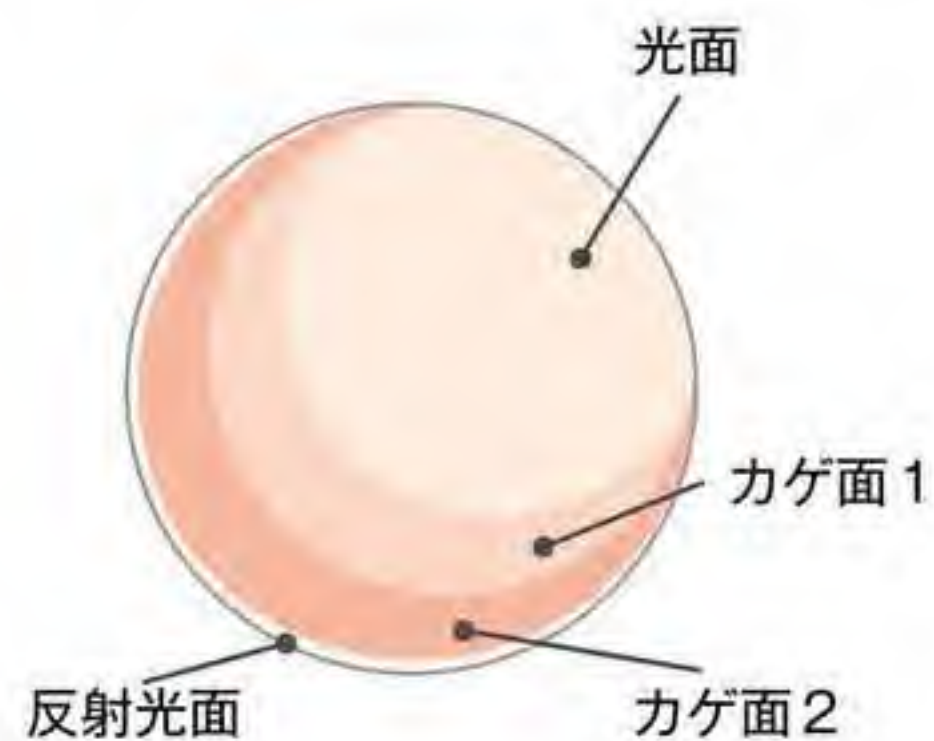
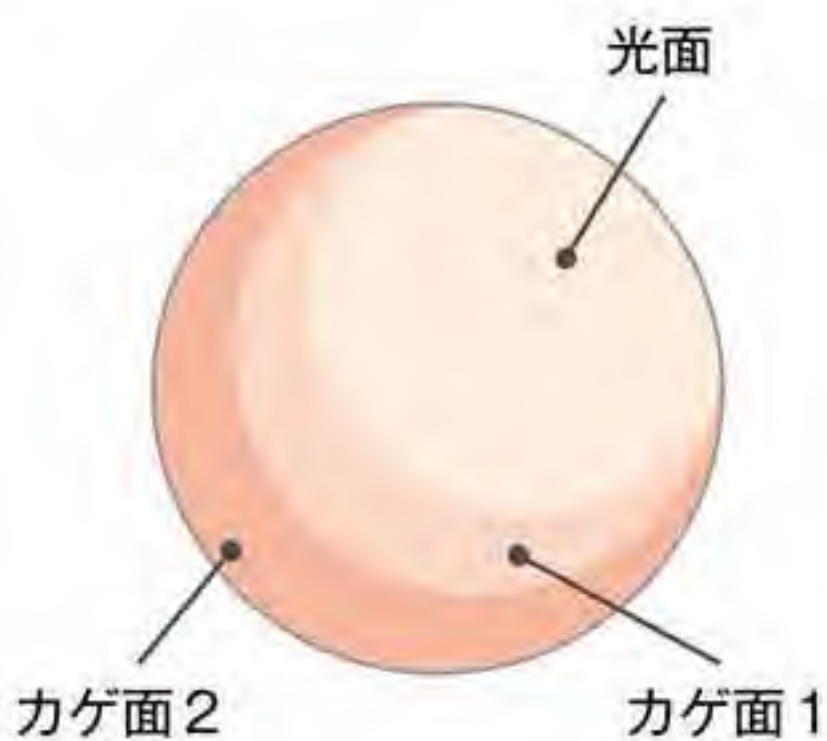
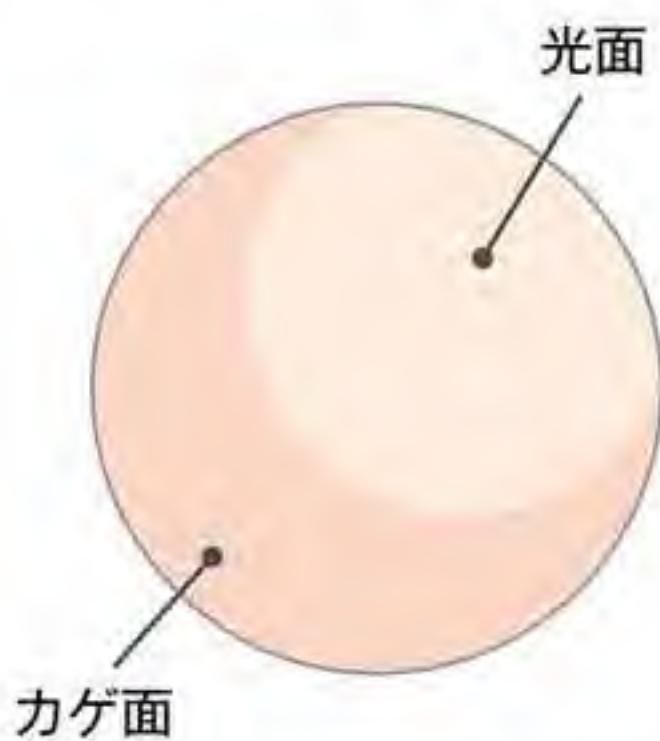
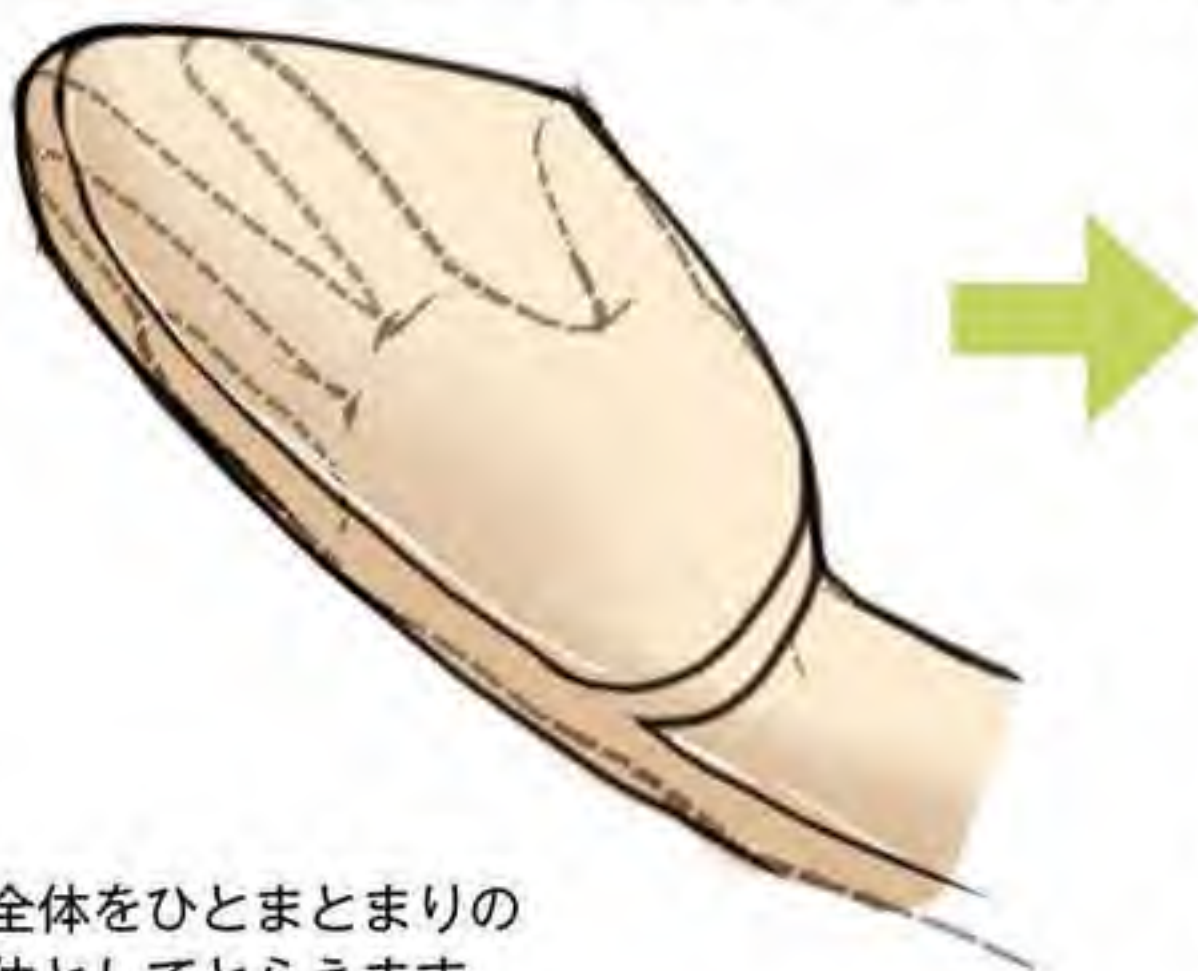
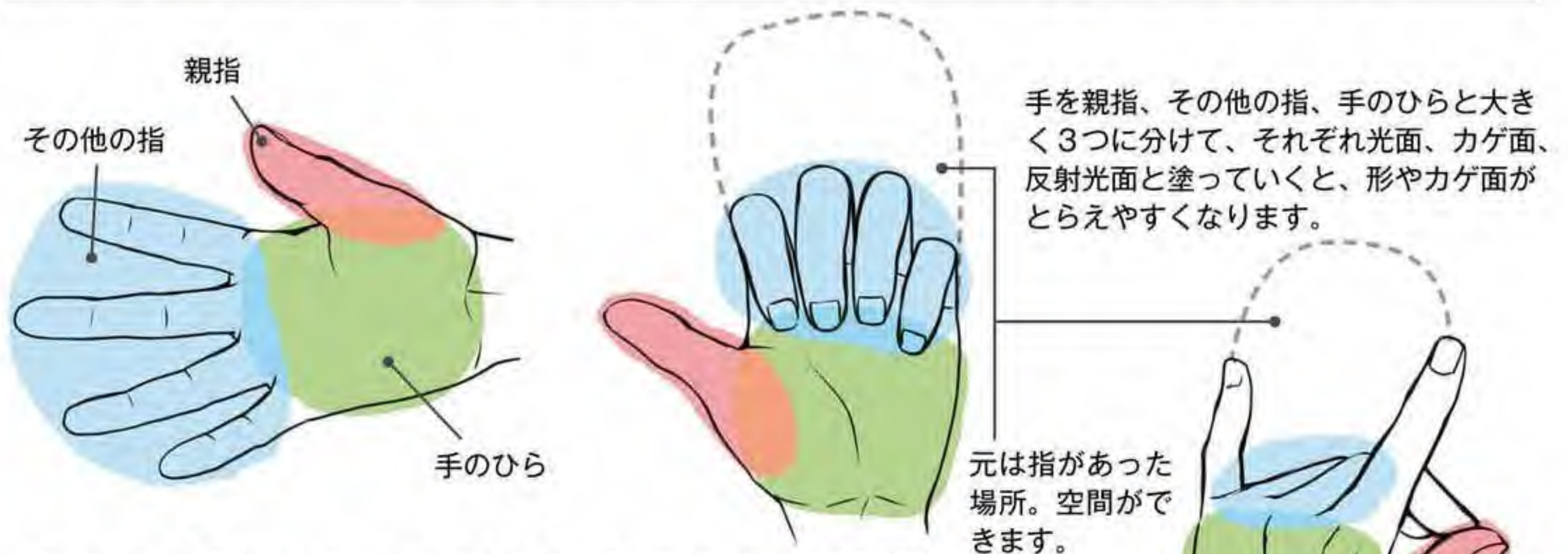
メンズ
萌えキャラクターの描き方
顔・からだ編
カネダ工房／角丸つぶら
著

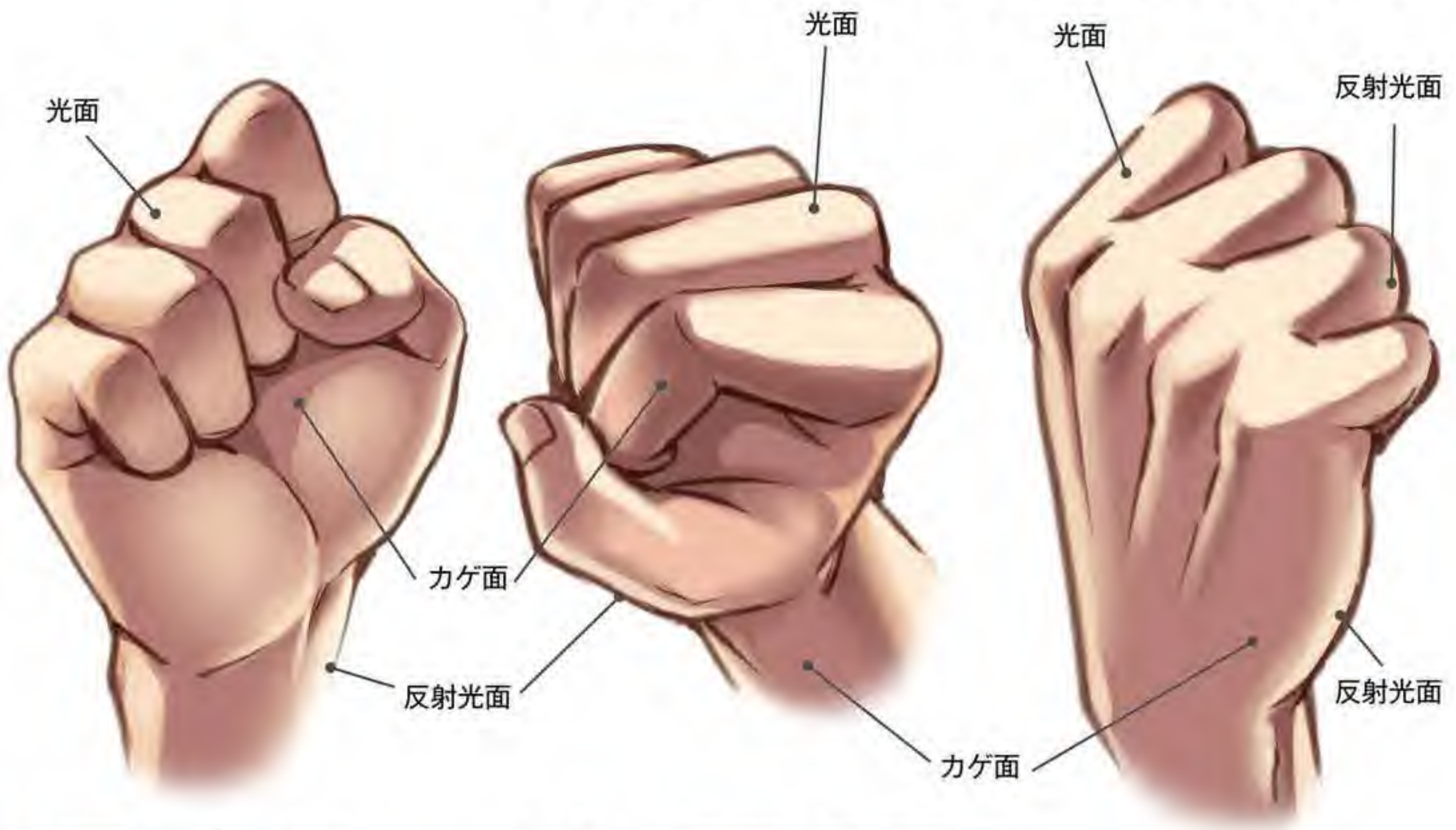
メンズ 萌えキャラクターの描き方
顔・からだ編

カネダ工房・角丸つぶら／著

手は３つの色面で考えよう

色と形は分離できない

男の子の手は女の子の手に比べて立体的に描きます。そのために線だけではなく、塗りで立体感を表してみましょう。

手の塗りは、光面、カゲ面、反射光面と、大きく３つの面に分けられます。

ベースとなる色を塗ったあとにカゲを重ね、最後に光面の反対側に反射光面を塗ります。コントラストの関係で、反射光面は光面よりも明るく見えます。

手は３つの部分で考えよう

手のデッサン1・・・握ったグーの手を描いてみよう

3つの方向から見た「グー」の基本パターン

作例

握ったグーの手の作例です。何かをぎゅっと握っているときにはこの形になります。グーの手は、手の大きさや指の長さにあまり左右されないので、この形として覚えて描けるようにしましょう。
グーの手は指の長さを表現できない代わりに、手の甲にできる骨ばったすじにしっかりとカゲをつけることで、男の子らしさを引き立たせます。

手のデッサン2・・・人差し指を伸ばした手を描いてみよう

3つの方向から見た「人差し指」の基本パターン

作例

人差し指だけ伸ばした手です。現実ではあまり使わないかもしれませんが、漫画の世界では物を指したり、指を顔に当てたり、物を握ったときなど、さまざまなポーズが考えられます。人差し指の長さと他の折り曲げた指のバランスに注意しましょう。

手のデッサン3・・・チョキをした手を描いてみよう

3つの方向から見た「チョキ」の基本パターン

作例

チョキの手も人差し指だけ伸ばしている手と基本的には同じです。特に作例のように、伸ばした指をくっつけている場合は、１本の指を塗る要領でカゲと反射光面をつけます。
人差し指と中指が開いている場合は、それぞれの指ごとにカゲと反射光面を塗ります。

手のデッサン４・・・開いたパーの手を描いてみよう

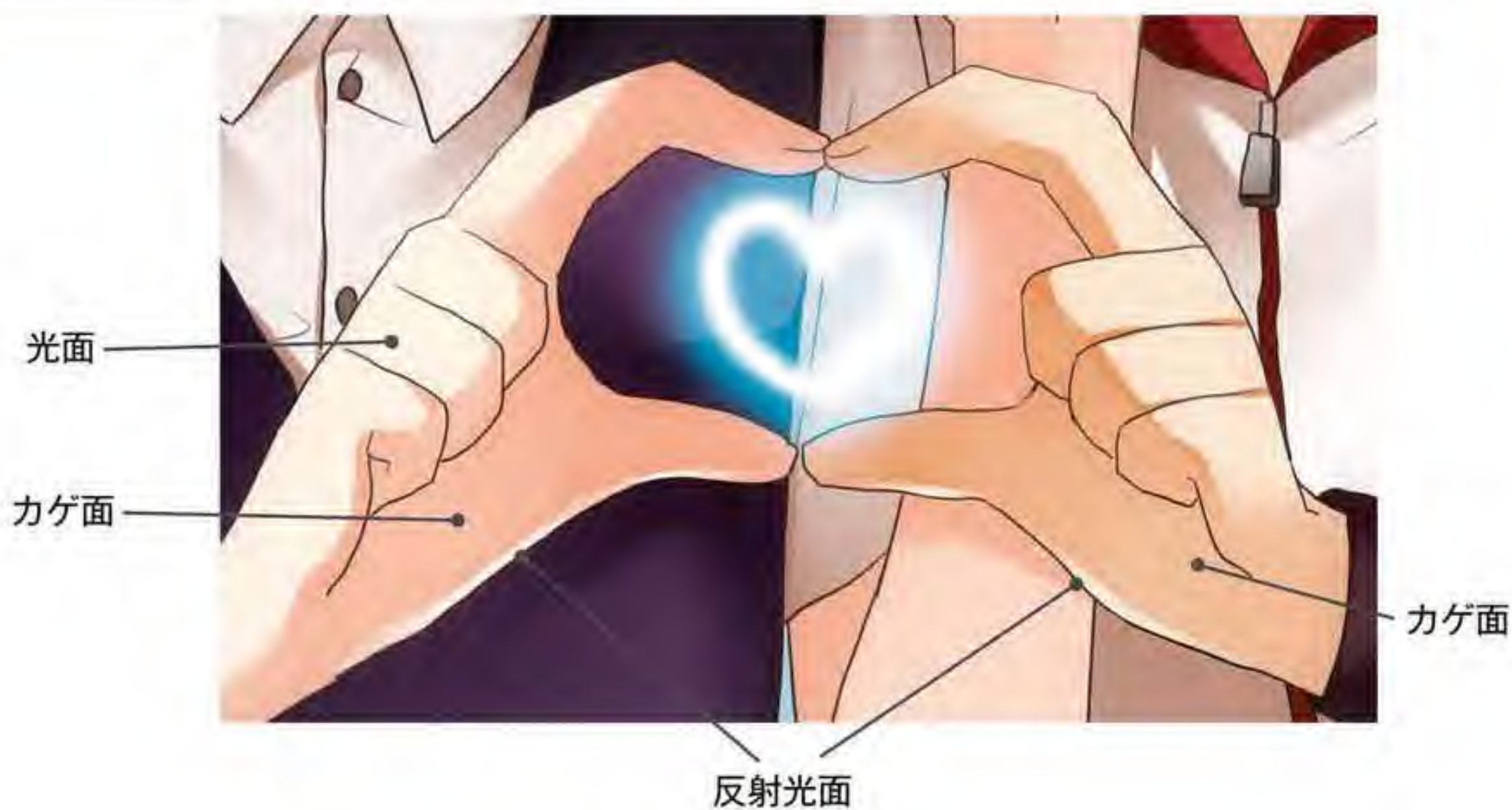
３つの方向から見た「パー」の基本パターン

作例

開いたパーの手の作例です。手のひらを正面に向けている場合は、線で凹凸がつけにくいので、カゲで立体感を出しましょう。親指以外の指は基本的に同じカゲのつき方で問題ありません。

左右の手を組み合わせてみよう

作例

両手を組み合わせた形の作例になります。光源の位置に注意してカゲをつけましょう。複数の人物の手を描く場合も同様です。

はじめに

──「萌える男の子」の魅力を探れ！──

これまで「萌えキャラクターの描き方」シリーズでは、主に萌え系の女の子について詳しく解説してきました。しかし「萌えキャラクター」は女の子だけではありません。男の子にだってたくさんの「萌え」がつまっています。その「萌え」ポイントを重点的につかみつつ、もちろん基本の男の子の描き方から学べるように、本書を制作いたしました。

本書では、女の子の「萌えキャラクター」に比べて、男の子の場合は「萌え」のポイントが細分化していることを考慮し、男の子をその体型から大きく３つのタイプに分けて解説しています。それはＳ（少年系・目安として 12 ～ 14 歳程度)、Ｍ（中間系・15 ～ 17 歳程度)、Ｌ（青年系・18 ～ 20 歳程度）の３パターンで、Ｍの男の子をメインにしながらも、それぞれのタイプにおいても、描き方について解説を加えています。自分の描きたい絵柄に近いタイプの男の子を練習するのもいいですし、慣れてきたら３つのタイプを描き分けられるように活用していただくのもいいと思います。

１章は顔の描き方、２章はからだの描き方とし、それぞれ基本になる男の子の描き方を学びます。その後、男の子の重要な萌えポイントである「鎖骨」「筋肉」など、魅力を引き立たせる部位を紹介していきます。３章では基本が描けた後の応用編として、キャラクターの「しぐさ」や「可愛さ」などを追究します。

カラーイラストのメイキングや作例集では、絵柄だけでなく塗り方も多種多様な絵師を集め、それぞれ好きなジャンルの男の子を描いてもらいました。学生や和風、戦う男の子やファンタジーなど、絵師の「萌えポイント」や「キャラクターの描き方」を参考にして、あなた自身のイラストを完成させてください。

この本で、男の子の新しい魅力を感じていただき、皆さまが素敵な萌える男の子をたくさん描いてくださることを願っています。

目 次

第1章 顔の描き方

まずはじめに、基本となる男の子の顔の描き方を学びましょう。この本では、顔とからだについて、体型別に３タイプに分けて解説しています。正面顔・斜め顔・横顔と解説していますので、苦手なアングルは克服できるように練習してみてください。

S・M・L　3タイプの特徴

Small

- 小柄の男の子。いわゆる少年。パッと見で女の子にも見えるような可愛らしさがあります。
- 身長は 140 ～ 160cm くらい、年齢は 12 ～ 14 歳程度を想定。
- まだ未発達な細い体型。筋肉はこれから。キャラクターは似通った体型をしています。
- あどけなさの残る顔や体ですが、手や足などに男らしさが出ています。

Medium

- 少年から青年への過渡期という一番萌える時期です（あどけなさと男らしさのどちらも垣間見える）。
- 身長は 170 ～ 175cm、年齢は 15 ～ 17 歳を想定。
- 中肉中背（といっても萌え男の子は基本の体型が細いので、細身には変わりないです）。
- 筋肉はほどほど。

Large

- 「イケメン」と呼ばれるタイプの美青年。モデル体型。体型も顔も男らしさが表れています。
- 身長は 180 ～ 190cm 程度、年齢は 18 ～ 20 歳を想定。
- 頭身も高く、筋肉も発達しています。細身の体型から筋肉質の体型まで、さまざまなタイプがあります。

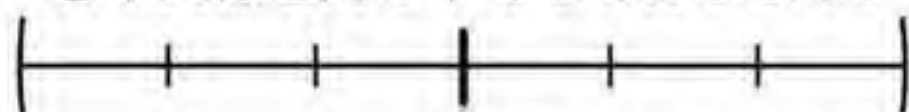
正面顔の描き方

顔の輪郭を描く

メンズガイドをつくる

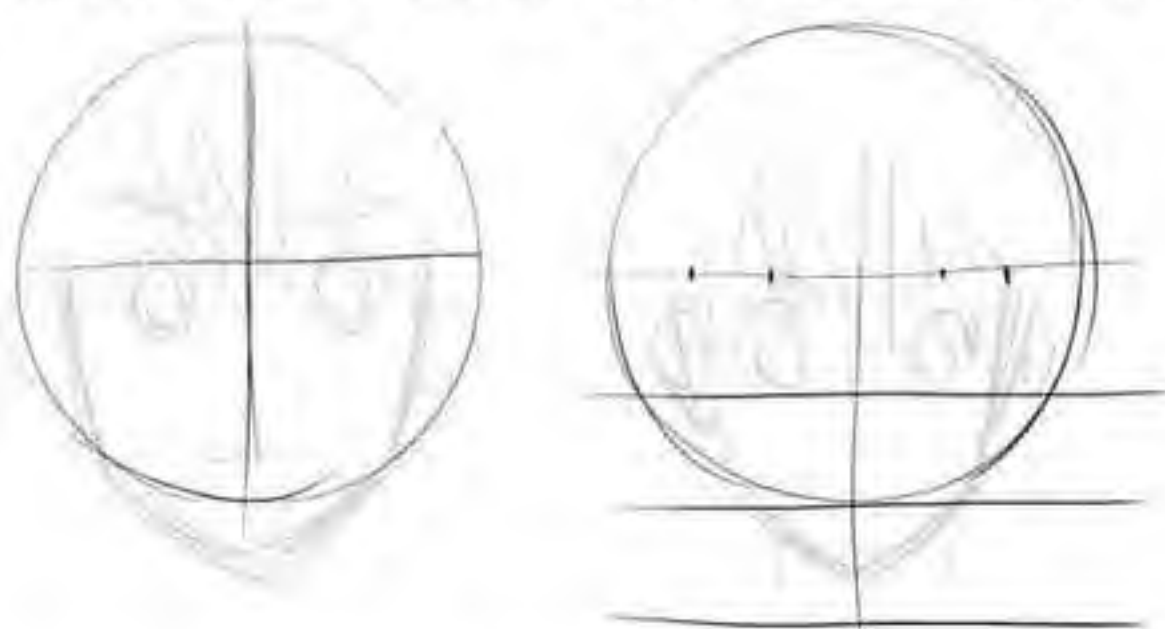
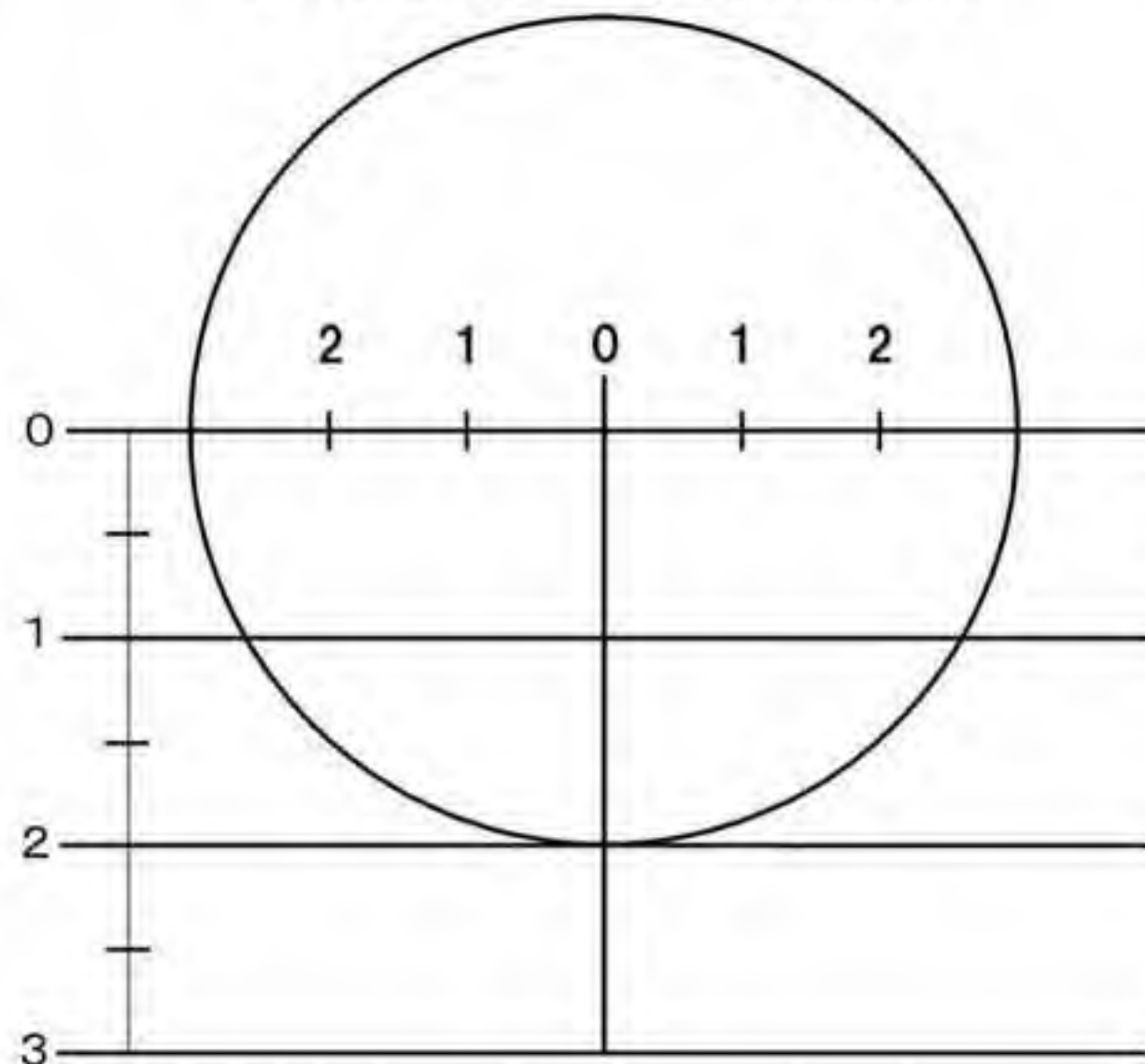
①円を描きます。

②円の中央から下に横線を４本描きます。

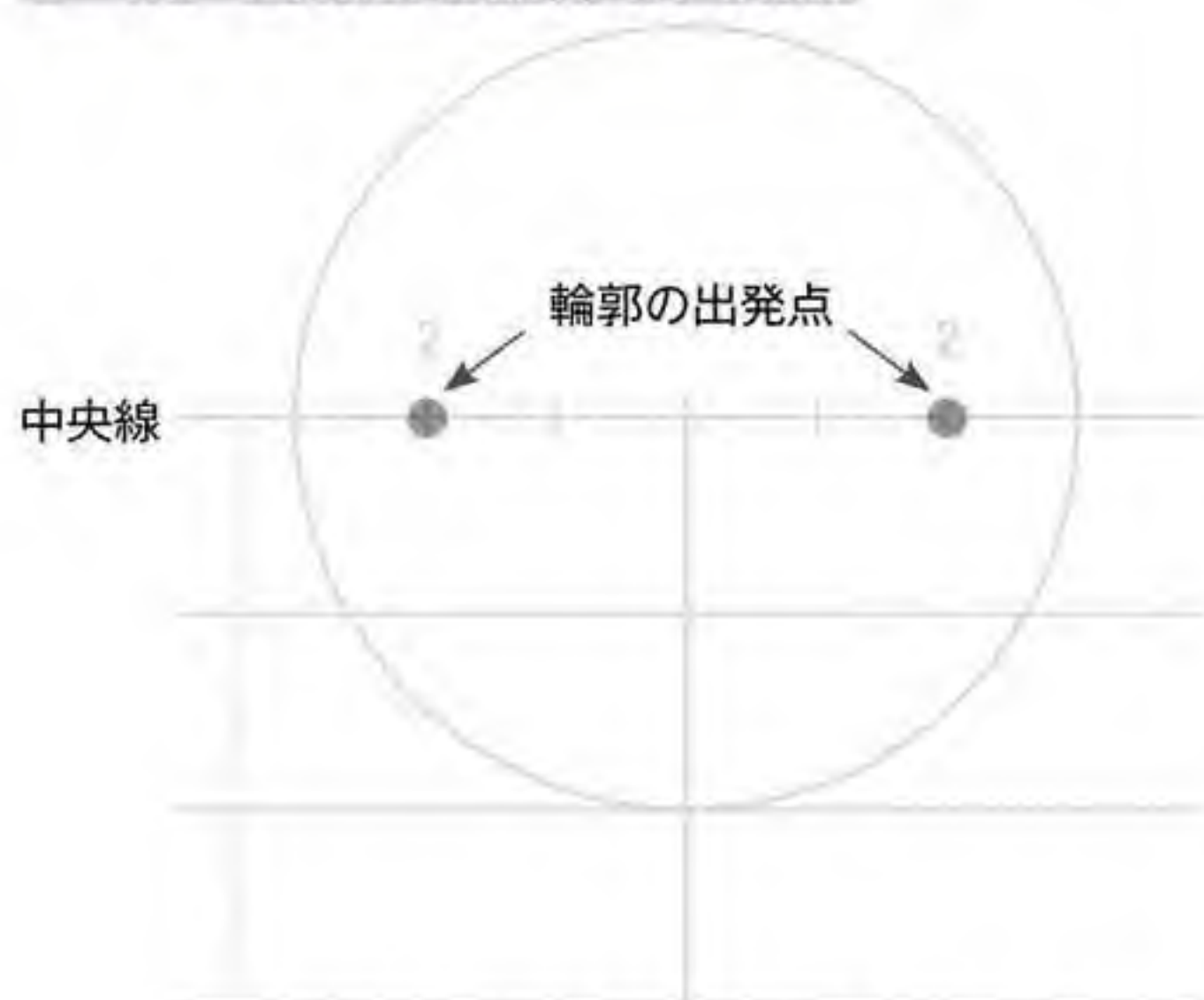
③中央線を円の中で６等分します。

円の中心から垂直に線をおろします。

④「メンズガイド」の完成です。

「メンズガイド」とは？

キャラクターを描く際に、「○に十字」を描いて目安にすることはよくあります。
「メンズガイド」は「○に十字」をほんの少し発展させたキャラクターのガイド線のことです。

フリーハンドで OK ！

点をつないで輪郭にする

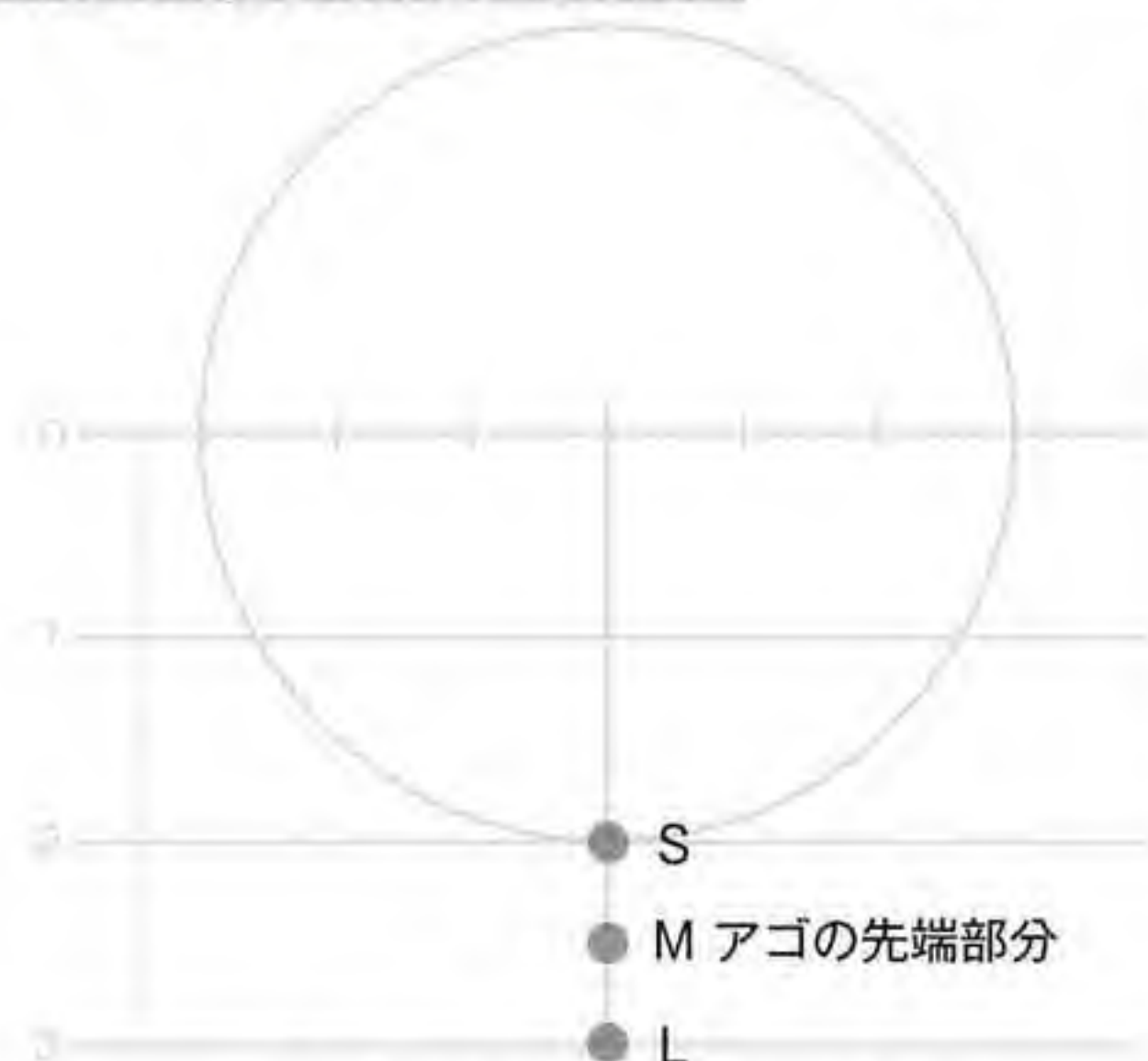
メンズガイドをもとに、3タイプの顔の輪郭を描きます。

S・M・L共通の輪郭の出発点

輪郭の上部出発点を中央線上にマークします。
＊S・M・L共通の輪郭の出発点です。

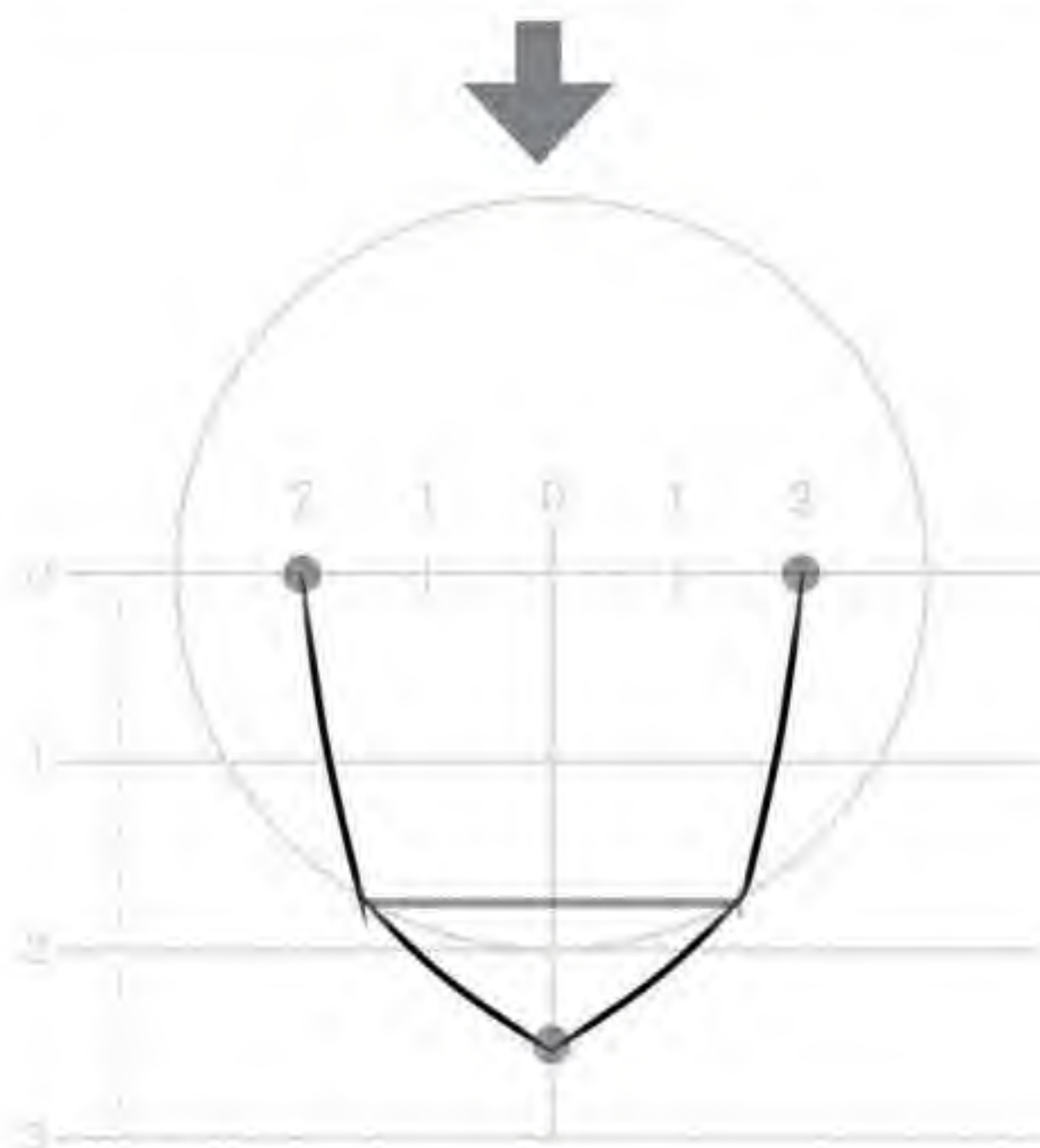
S・M・L共通のエラの幅

中央線を2分割し、さらに半分にします。

＊つまり、エラの幅はメンズガイドの半径の長さと等しくなります。

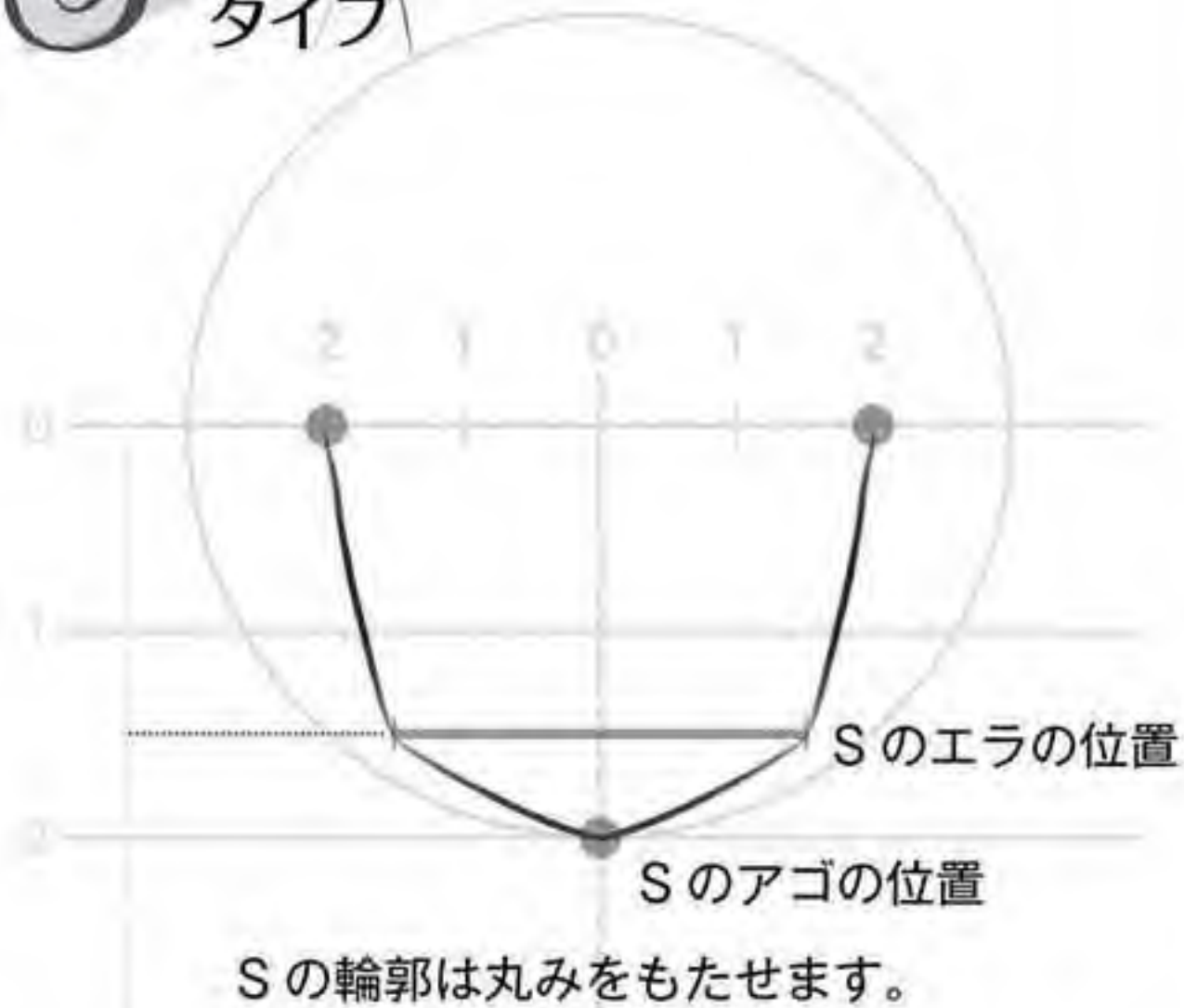
S・M・Lで異なるアゴの位置

各タイプのアゴの先端はそれぞれ、この部分になります。

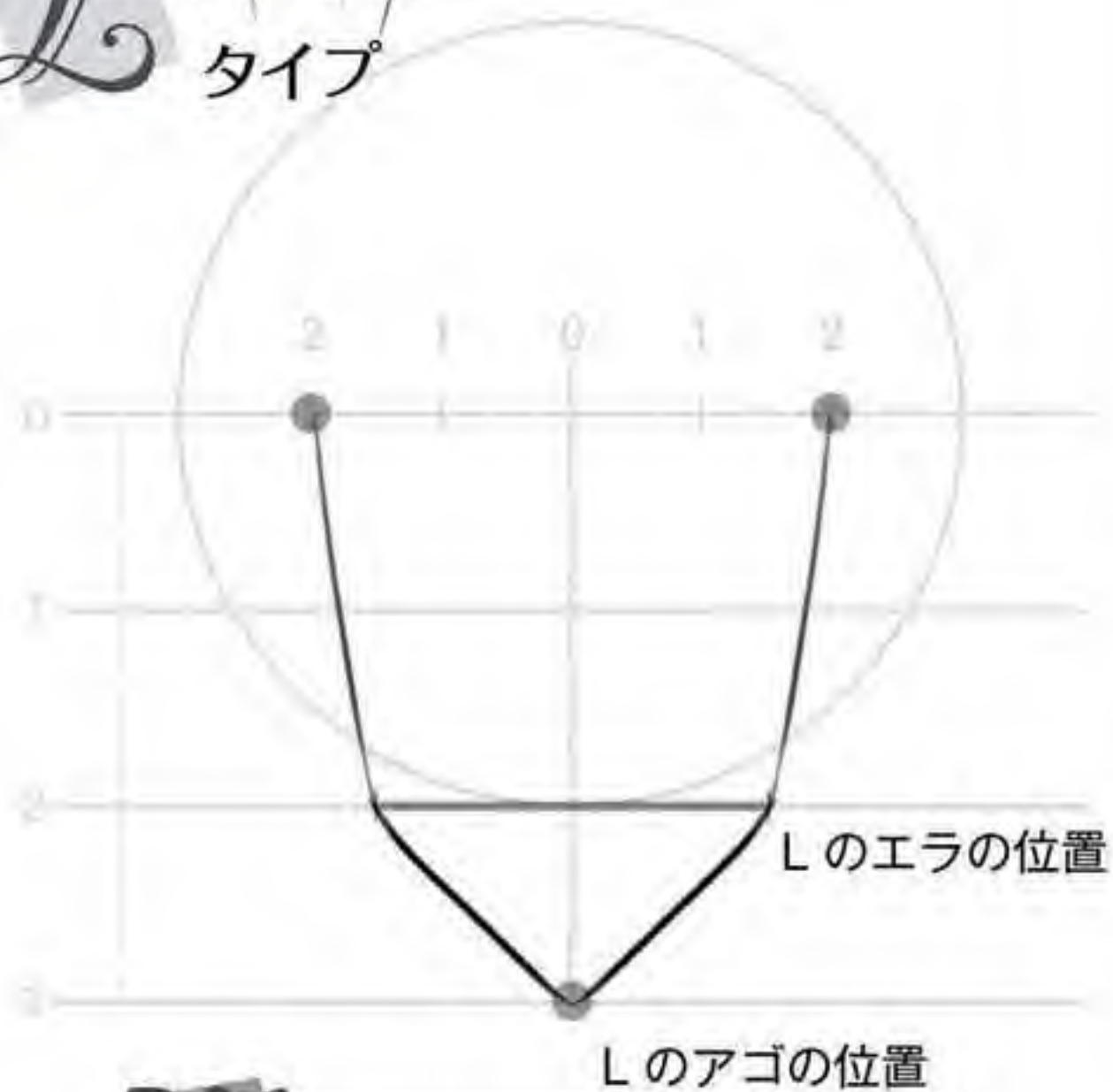
タイプ別輪郭の手順

「輪郭の出発点」から「エラ」を通り、「アゴ」まで線をつなぐと輪郭線の完成となります。

Mタイプ

Point

Mタイプの場合
・アゴの位置は固定です。
・エラの位置を上下することで年齢を変化させられます。

Sの輪郭は丸みをもたせます。

Point

Sタイプの場合
・エラの位置は固定です。
・アゴの位置をMに近づければ、
年齢を上に引き上げられます。

Point

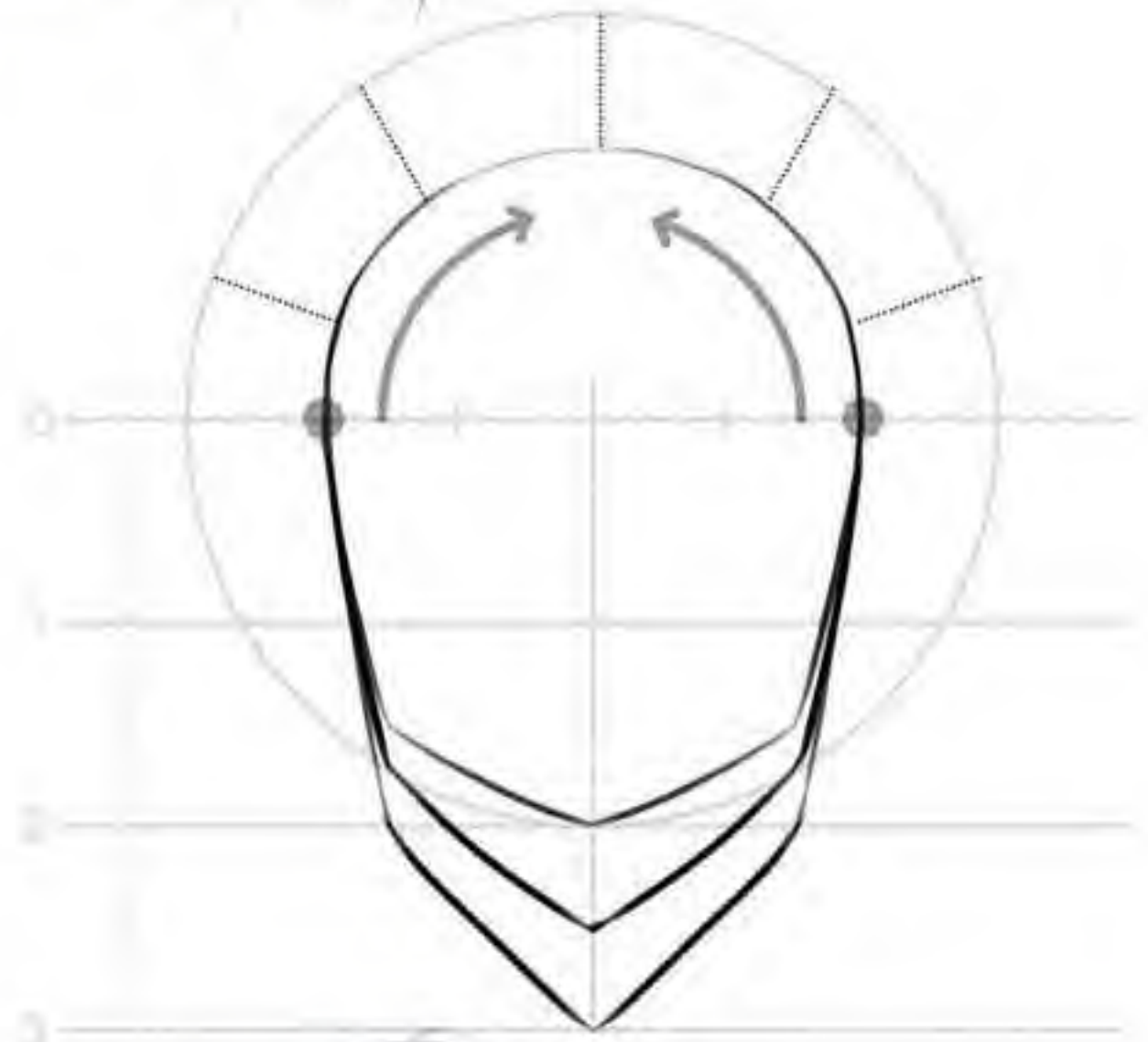
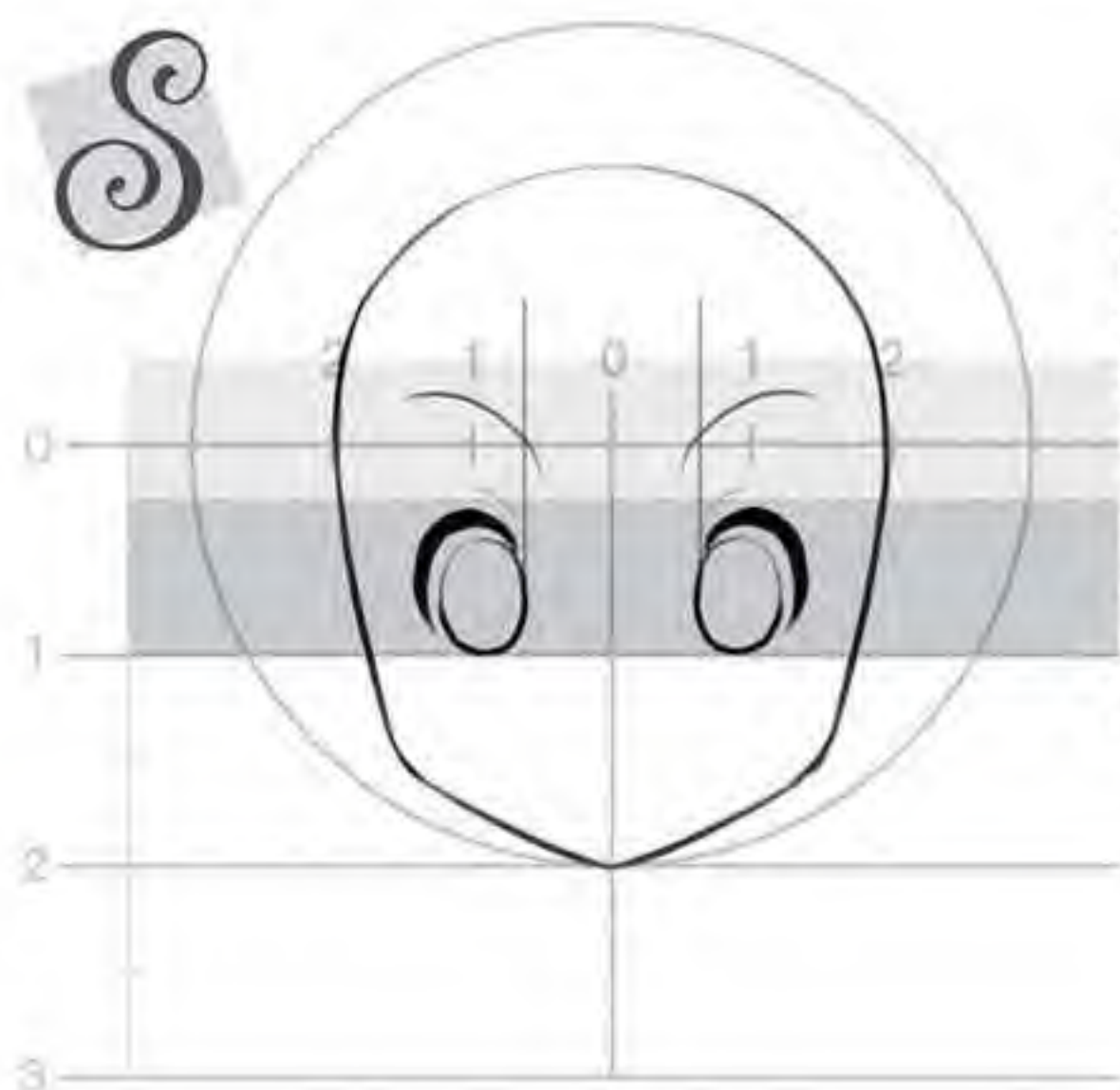
Lタイプの場合
・アゴの位置は固定で、エラの位置を下げれば無骨に、上げればシャープになります。

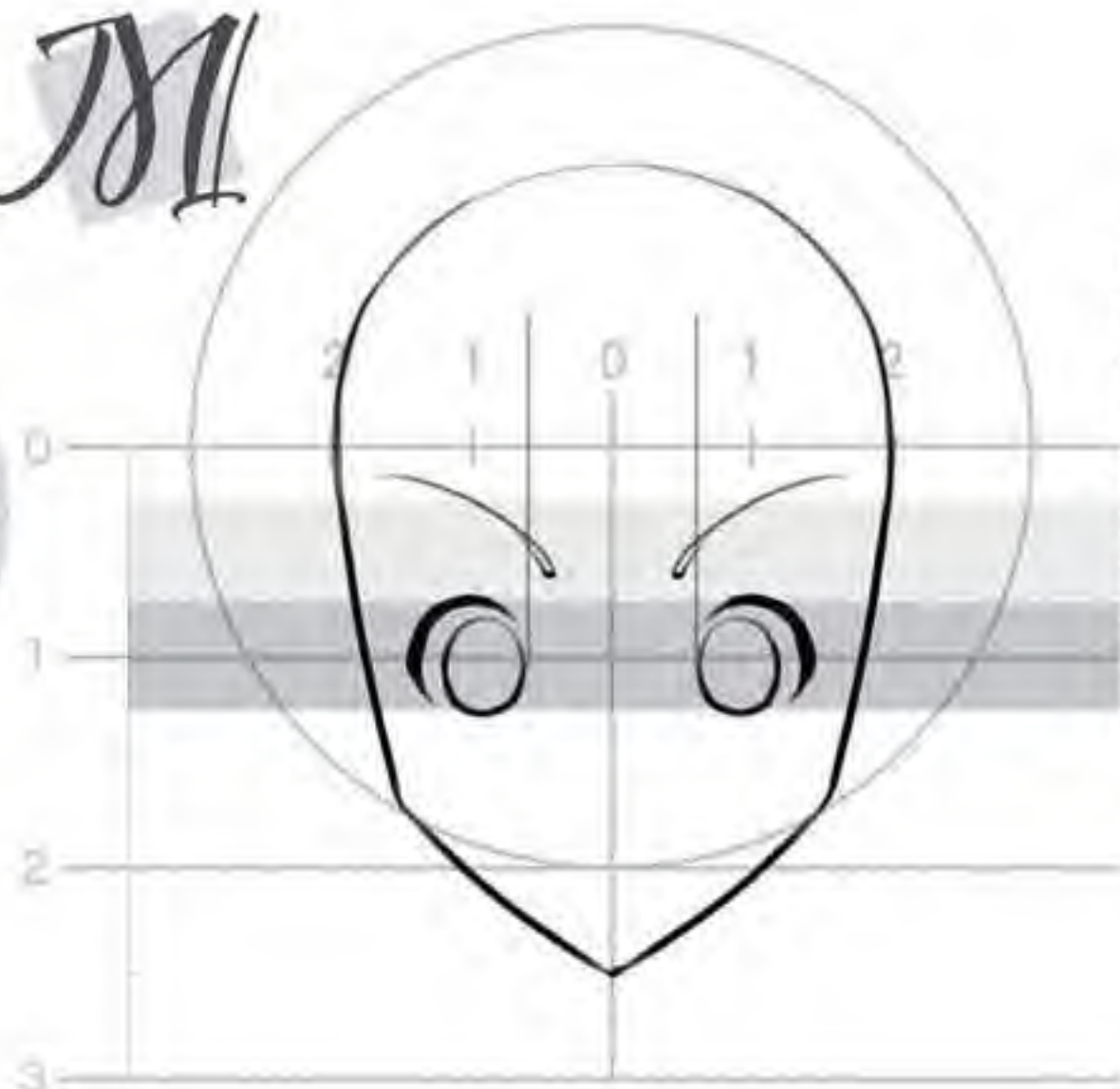
頭部の輪郭線

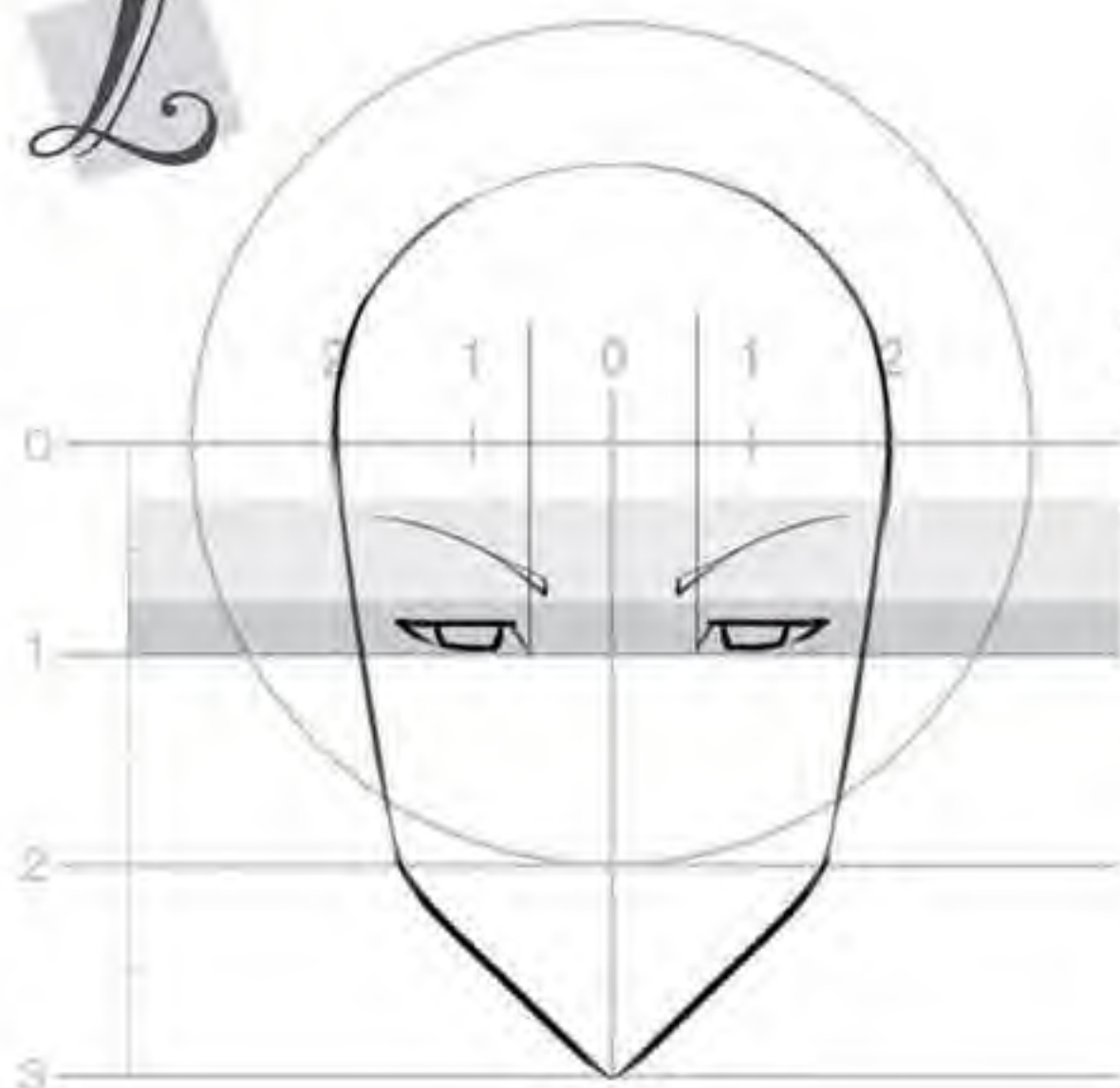
メンズガイドの上半分に合わせて頭部の輪郭線を延長してつなげます。

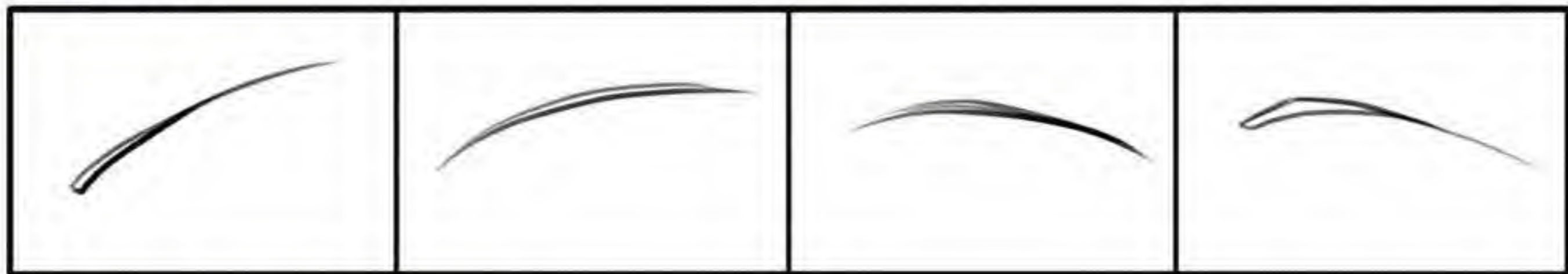
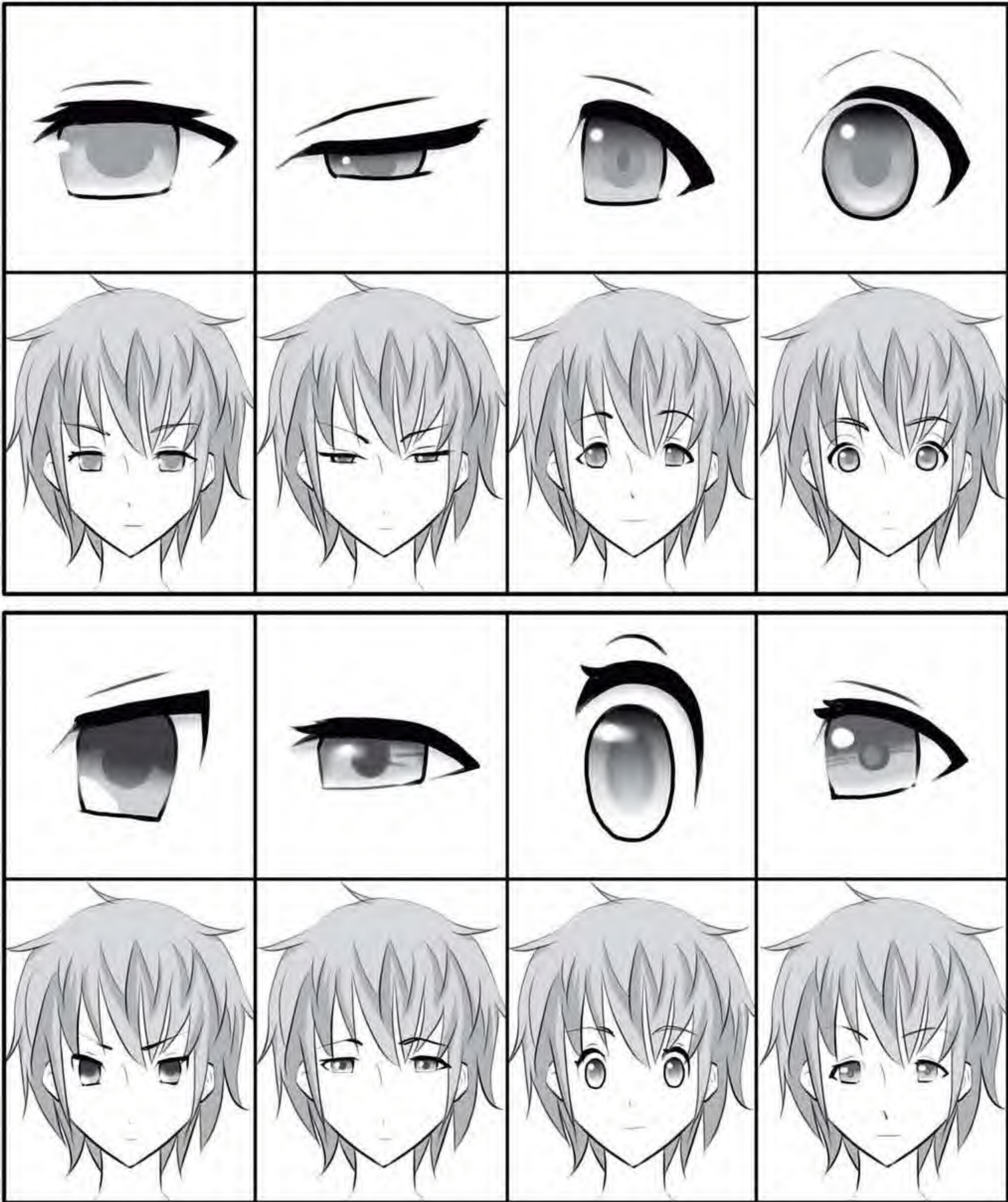
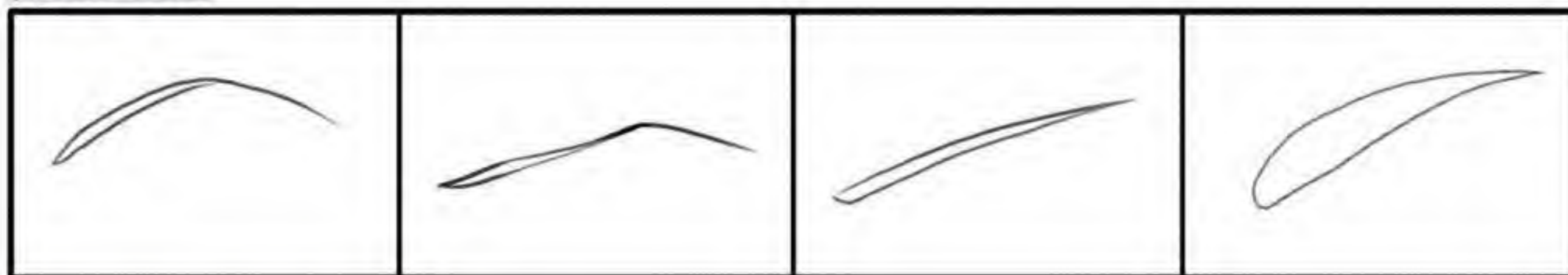
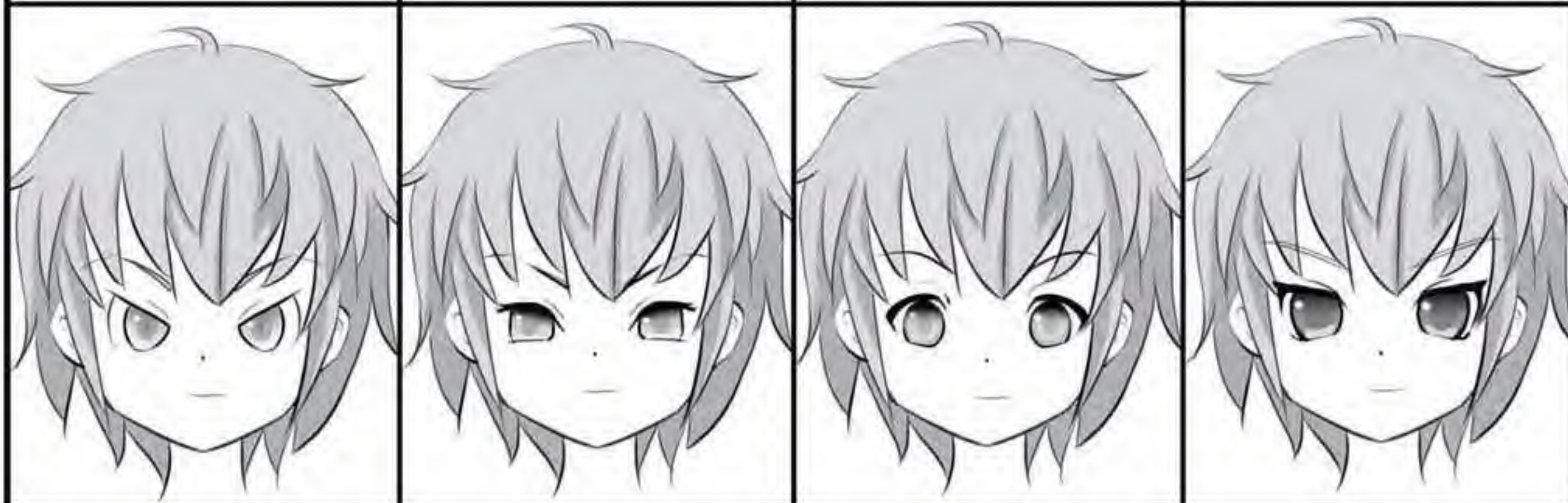
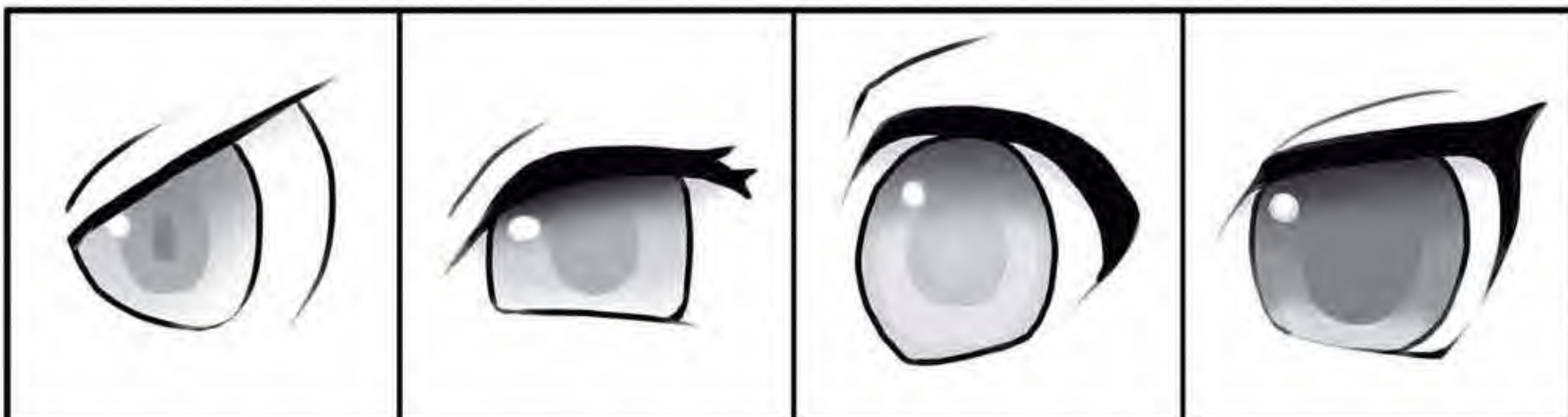
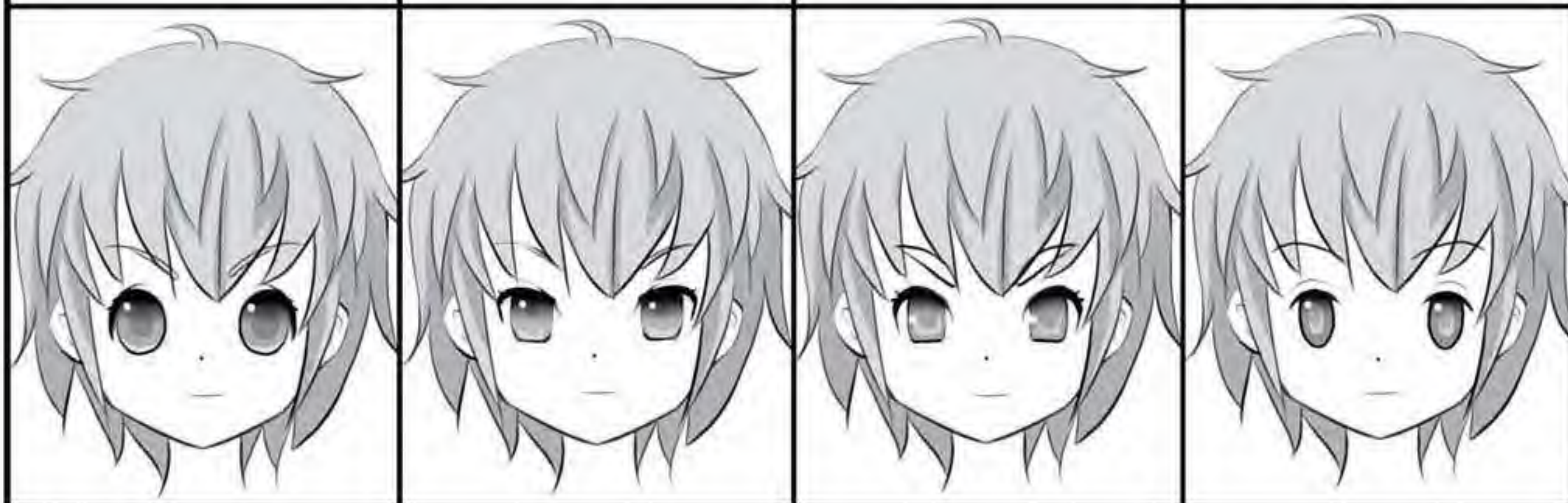
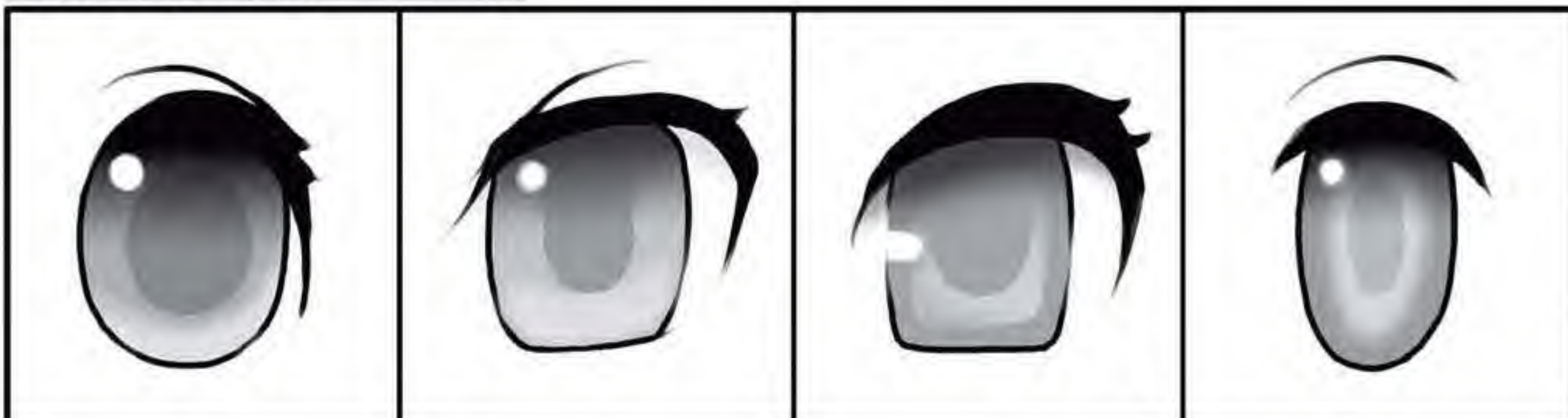
例えば M の場合

顔の輪郭に目と眉を描き込む

現在この段階です

眉は目よりも内側から斜め上外側に向かって勢いよく。

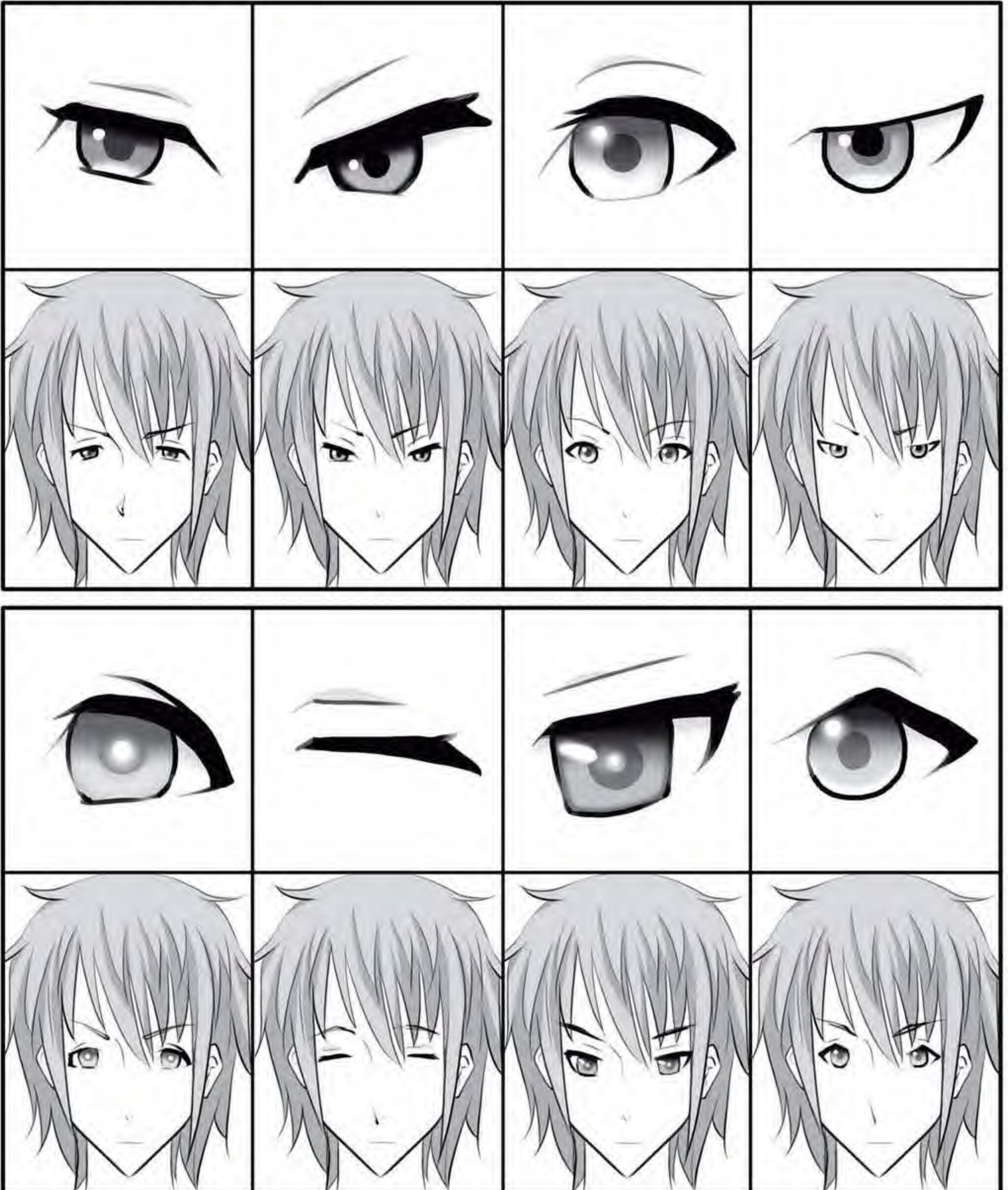
あどけない目は縦の幅を大きく

目と目の間隔は近づけ過ぎないで少し離れさせます。

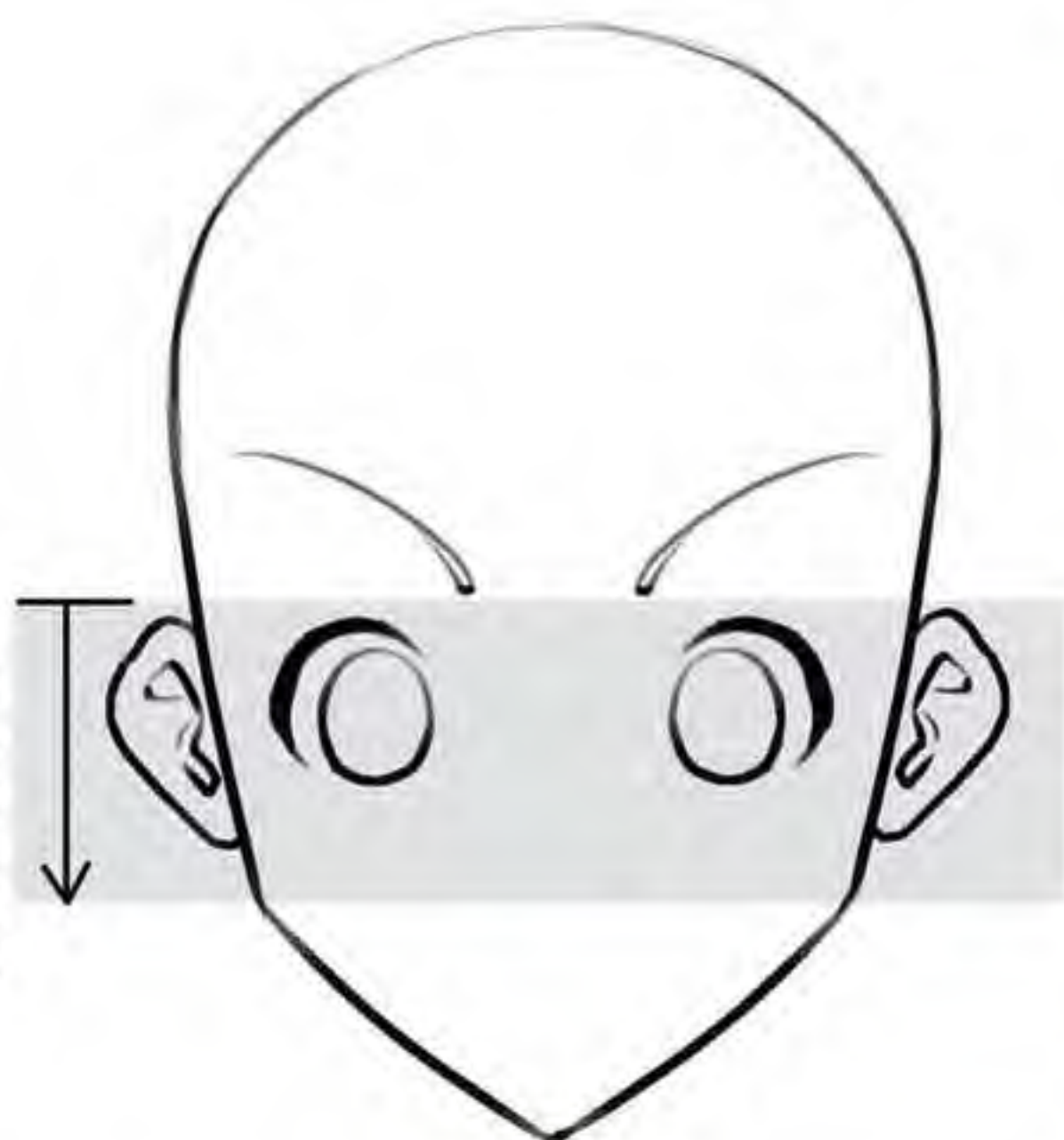
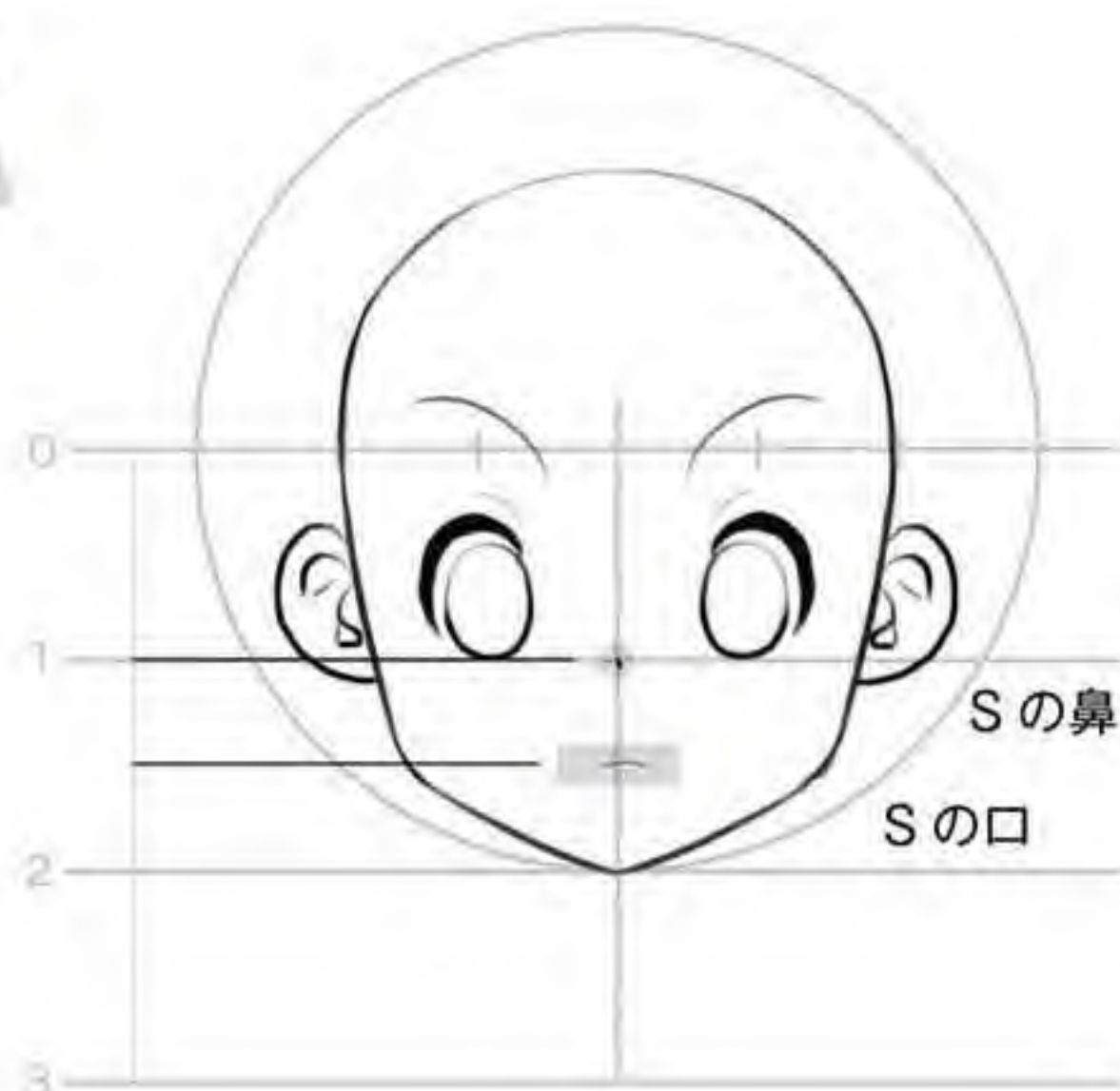
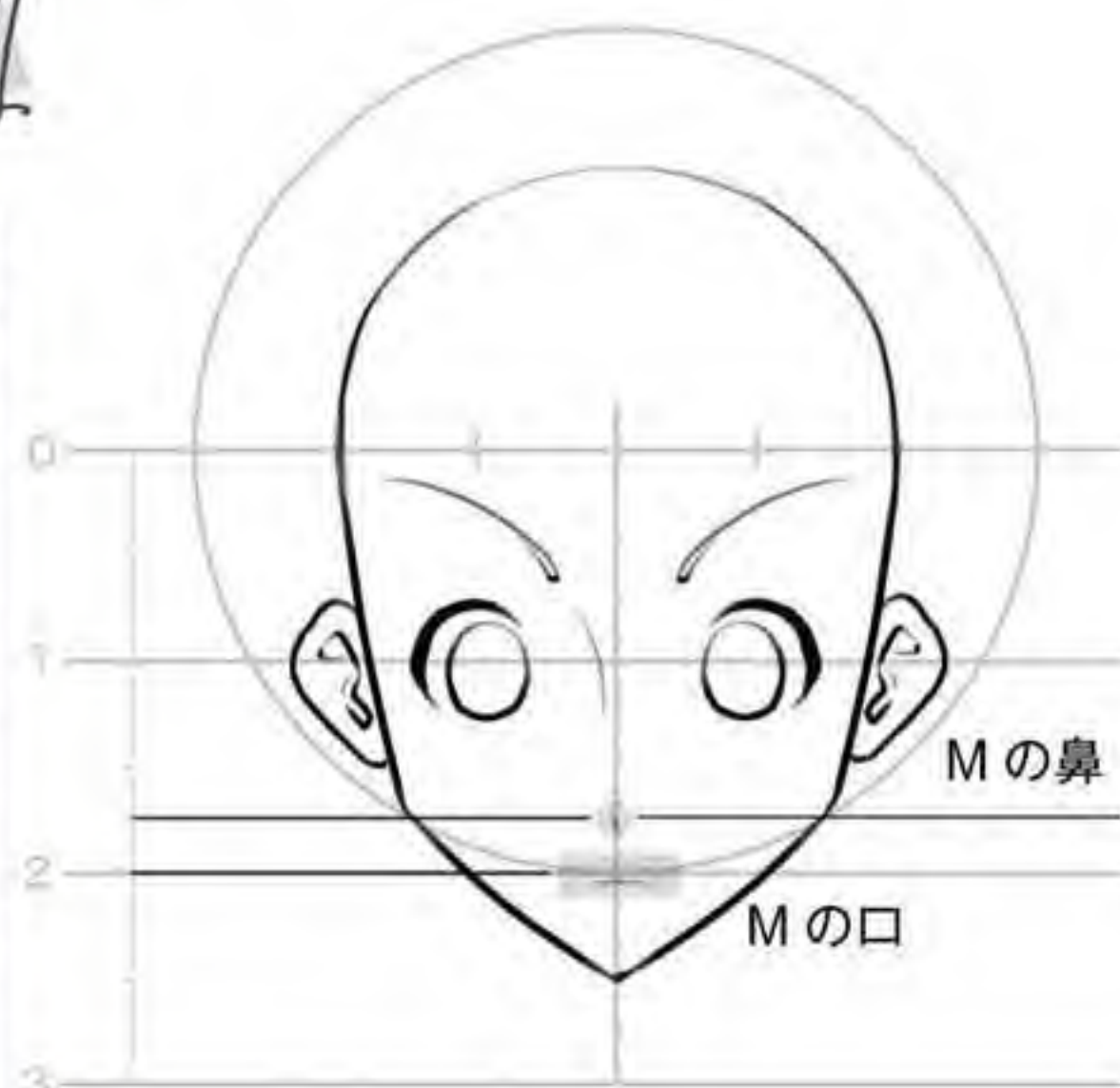
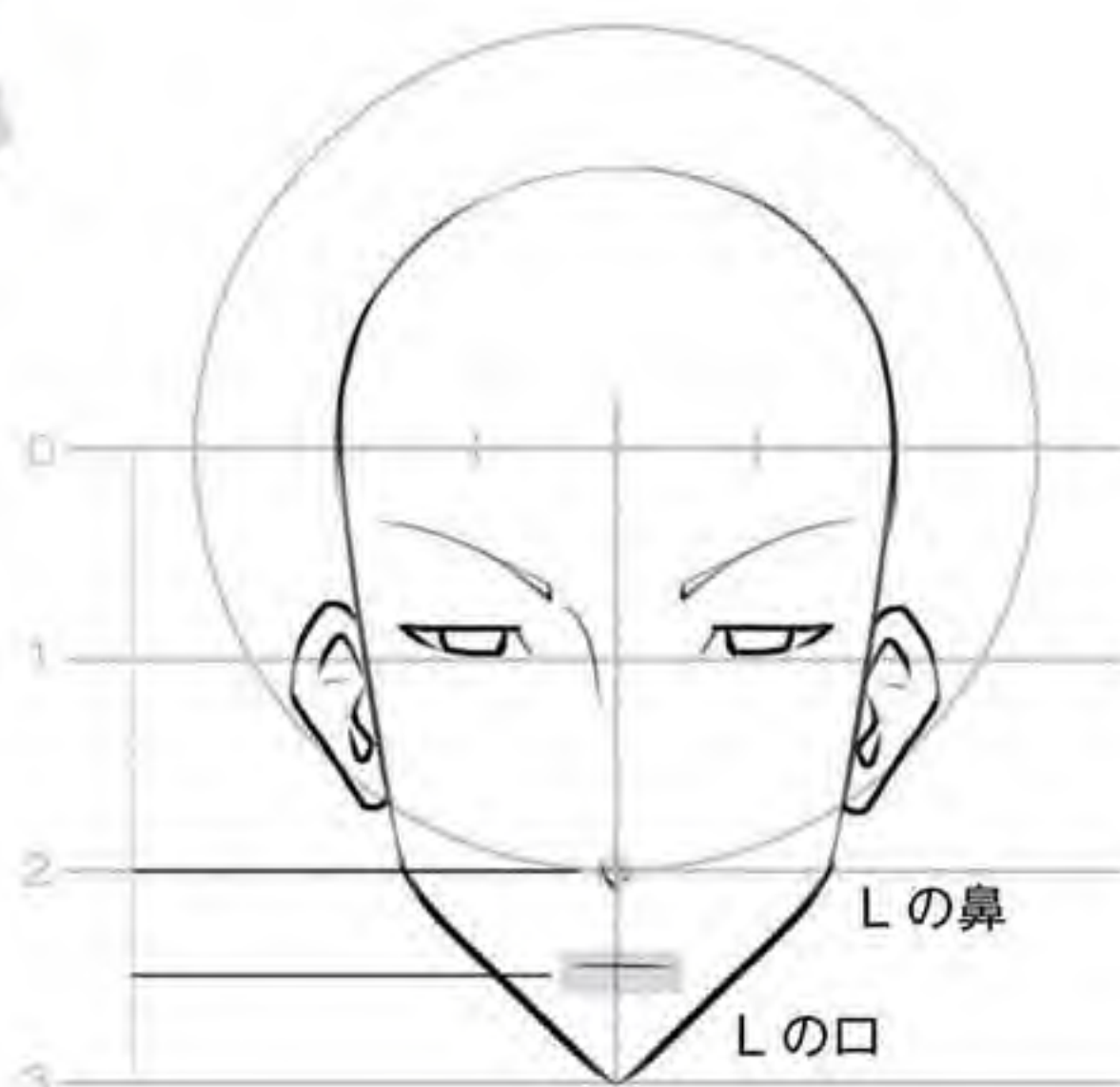
成長する、またはクールな大人の目ほど縦の幅を狭くします。

Lの目は細く、眉の縦の幅も狭くします。

目と眉のサンプル

眉サンプル

目サンプル（イメージつき）

眉サンプル

目サンプル（イメージつき）

眉サンプル

目サンプル（イメージつき）

耳・鼻・口を描き込む

耳の位置はそれぞれの目の真横から鼻先までが目安です。

正面から見た鼻

正面からキャラクターを描くのは実は一番難しいことです。正面から描くときでも、鼻すじを片側だけにしたほうが自然に見えます。多くの場合、鼻だけは斜めから見たような印象、あるいは陰影を描くことで表現しています。

鼻すじを両方つけると
妙な感じに……

片側に陰影の表現

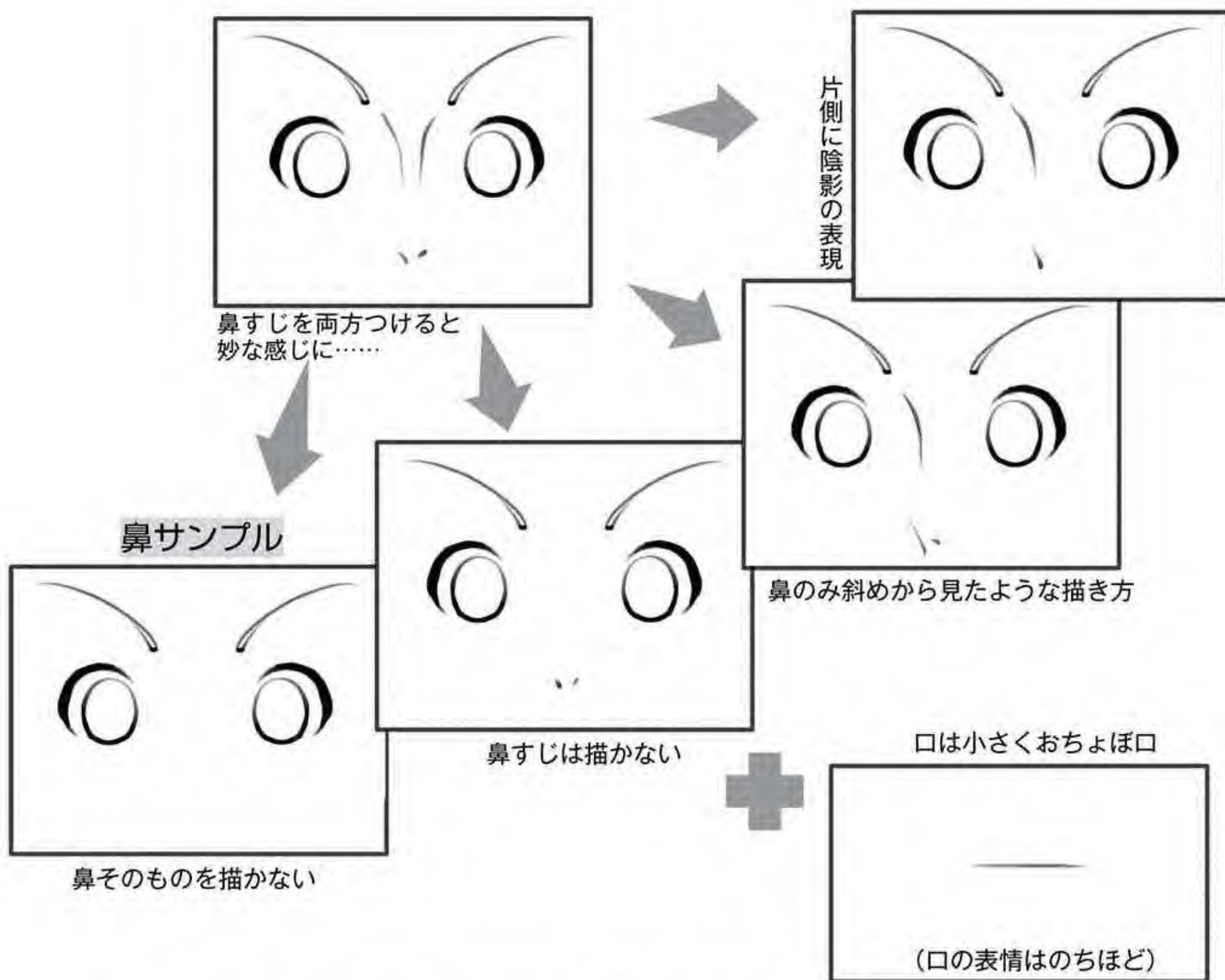
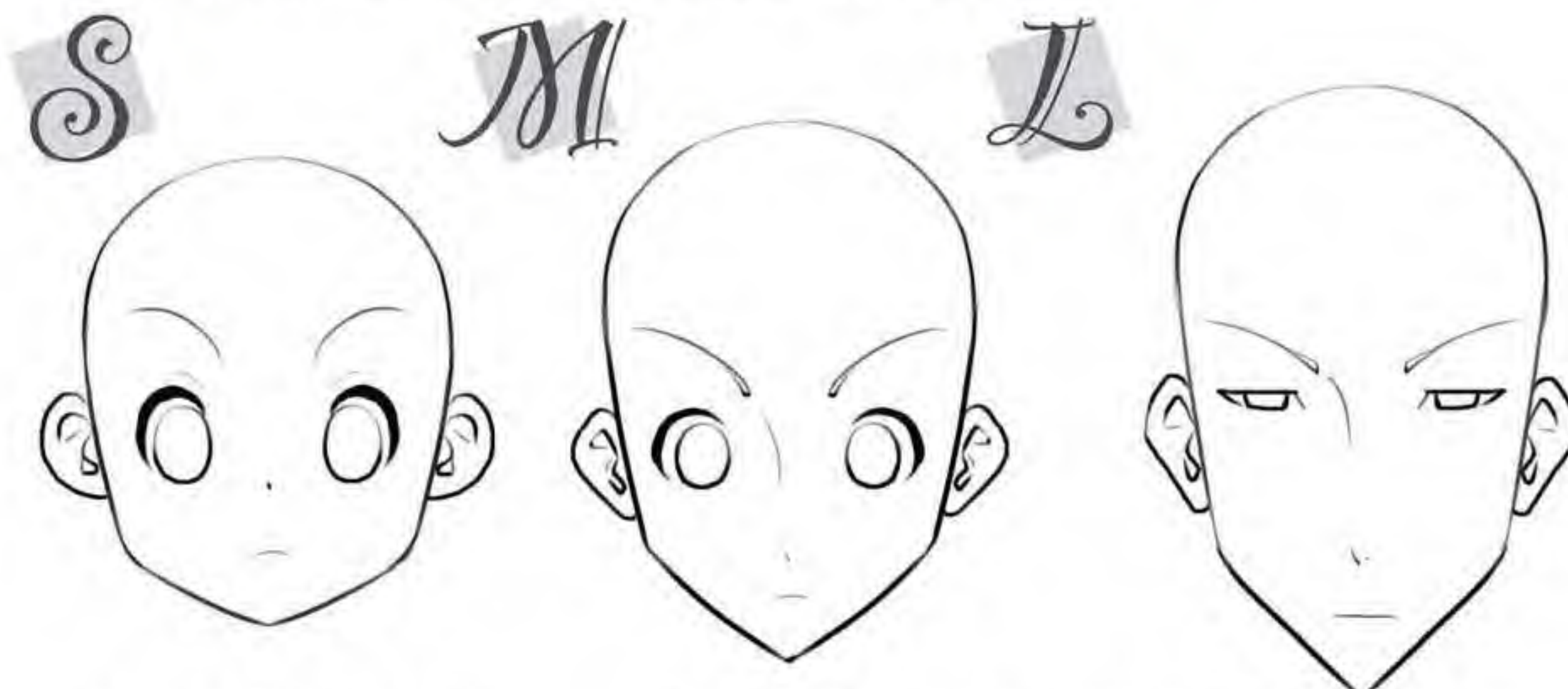
鼻のみ斜めから見たような描き方

鼻サンプル

鼻そのものを描かない

鼻すじは描かない

口は小さくおちょぼ口

（口の表情はのちほど）

ここでは「片側に陰影の表現」の鼻で練習していきましょう。

Sには鼻すじは描きません。　　陰影をつける側の眉のラインに沿って鼻すじを通します。

首の位置・太さ、そして描く

首は末広がりに

Sの首は細く

＊首の長さ、M・Lの首すじの線について114ページを参照してください。

首は末広がりに

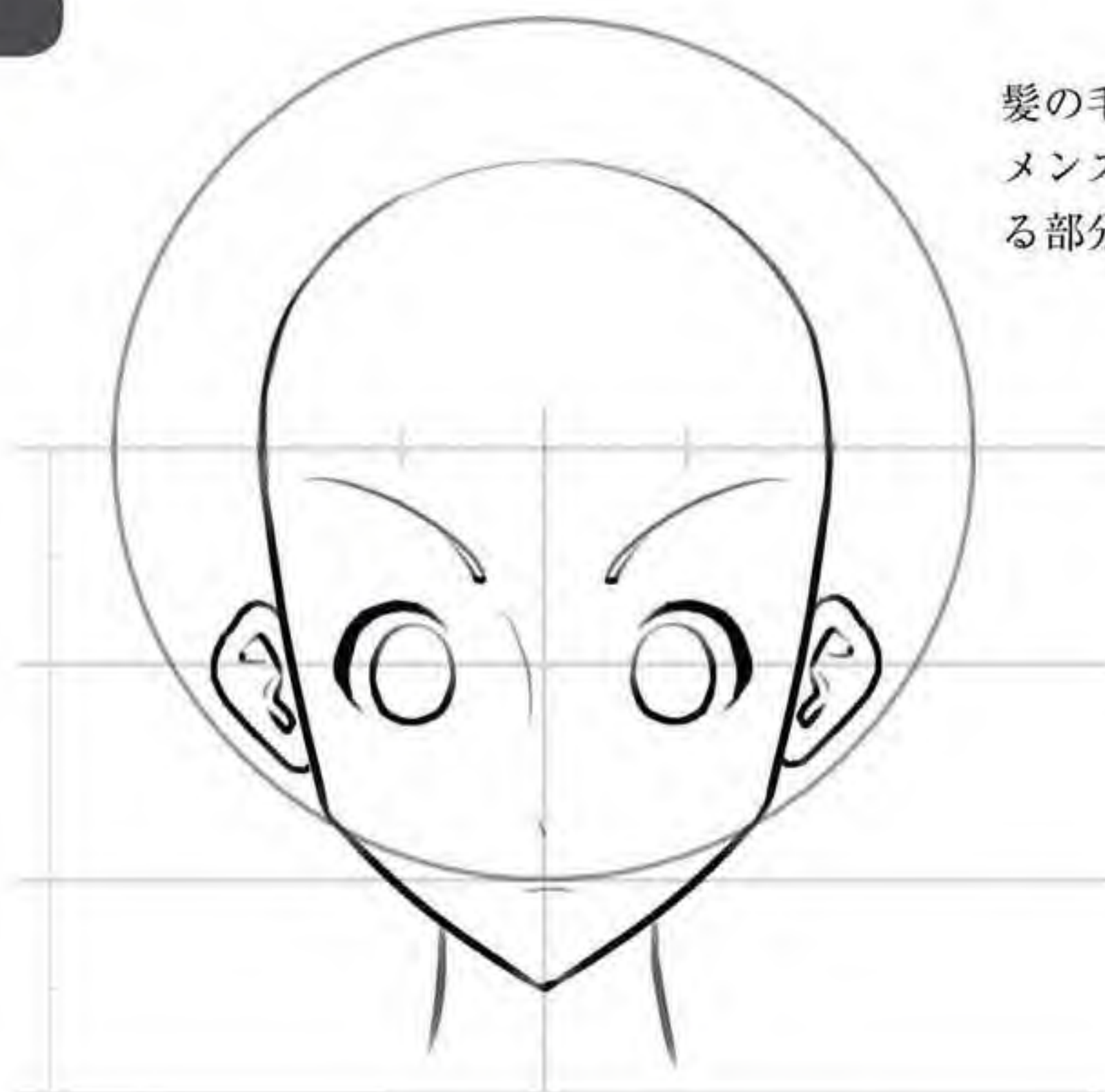
Mの首はS並に細い～中くらい

Lの首はもっと太くなっても可
＊髪のボリューム次第

Lの首は太く（首にすじの線が入る）

髪の毛の位置

S M L
共通

髪の毛を描く位置は、メンズガイドにあたる部分です。

髪の毛のボリュームがあるキャラの場合は、円よりも外側から髪の毛を描き始めます。

中間にあたるボリュームの髪（次項より練習）は、そのまま円をなぞって外側に跳ねます。

シュッとした顔立ちのキャラの場合は、円よりも内側から髪の毛を描き始めます。

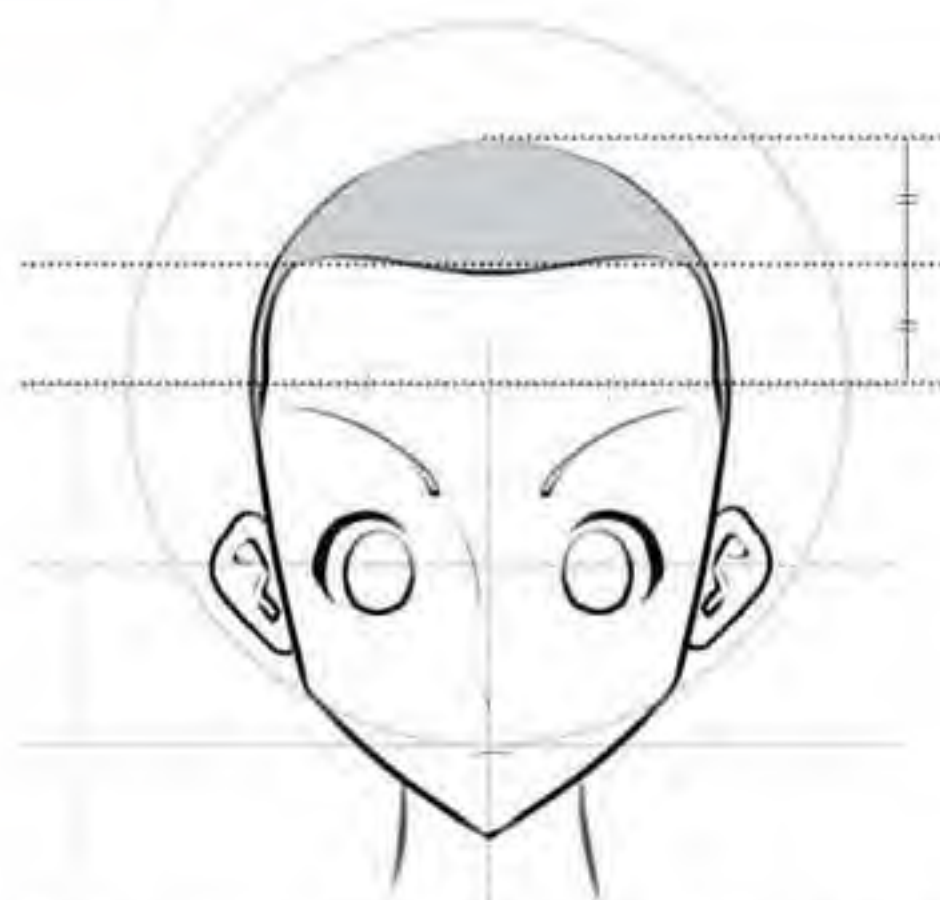
＊キャラにより微妙な調節が必要な場合があります。

それぞれの髪型イメージ

S・M・Lの髪の完成イメージを、実際に練習していきましょう。

前髪ともみあげを描く

1 前髪を描く

頭の輪郭の内側上部から眉にかかるくらいが目安。

おでこは広く、メンズガイドの中央線と頭頂部の間くらい

髪の流れは中心に向かう感じ
＊揃えず不規則に

2 もみあげを描く

顔の横の輪郭と耳を少し隠すように

顔の輪郭に沿う感じ

③ 髪の上部を描く

④ 跳ねた毛を描く

ちょい足しの髪の毛を描く

元の髪型と同じテイストの髪を内側につけ足します。

違うテイストの細いウェーブの髪を表層につけ足します。

細いウェーブの髪は頭部全体を回るように。

後頭部から回り込むように。

細いウェーブの髪は内部にかかる線は消します。

髪の毛の跳ね方各種

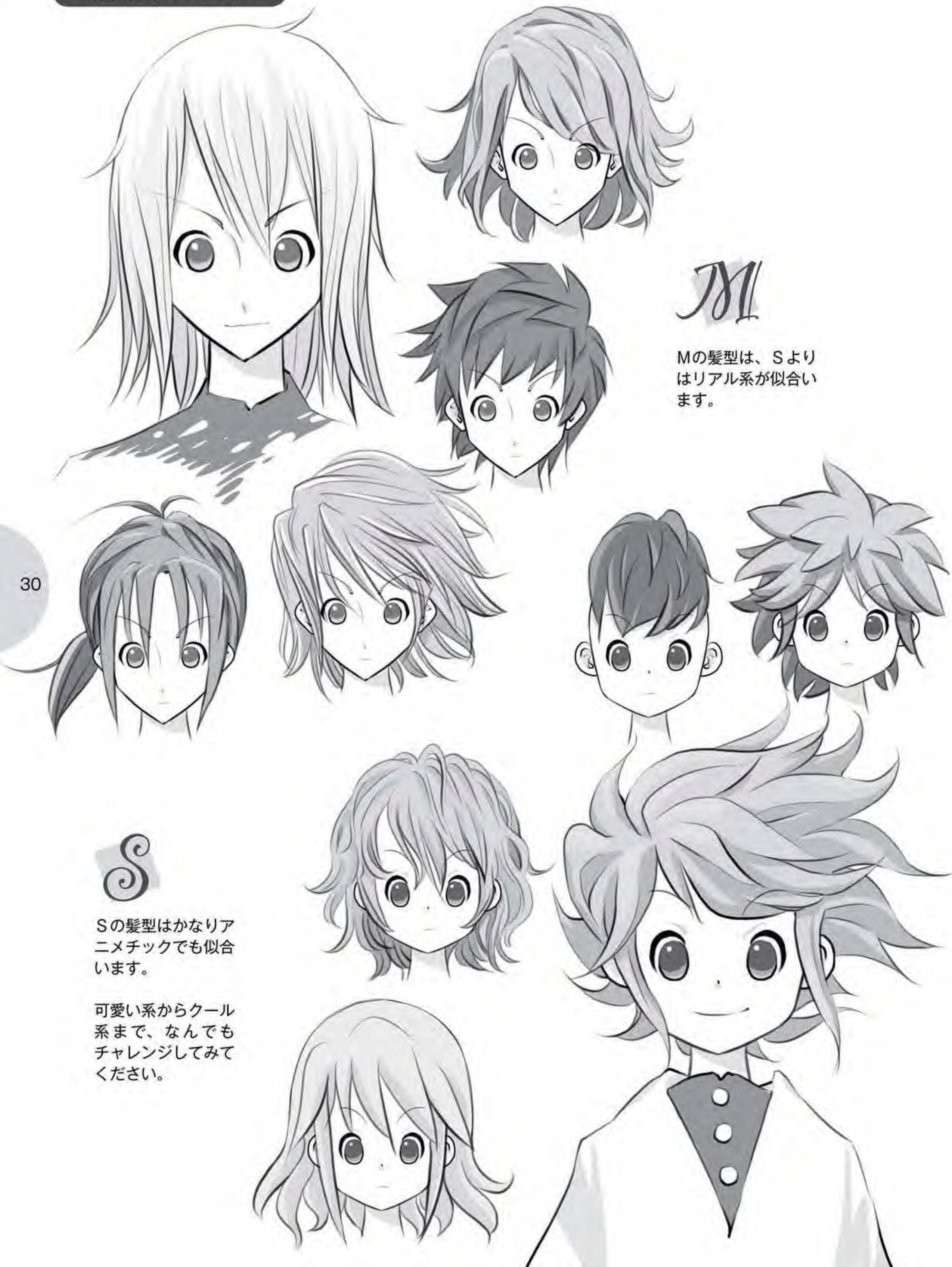
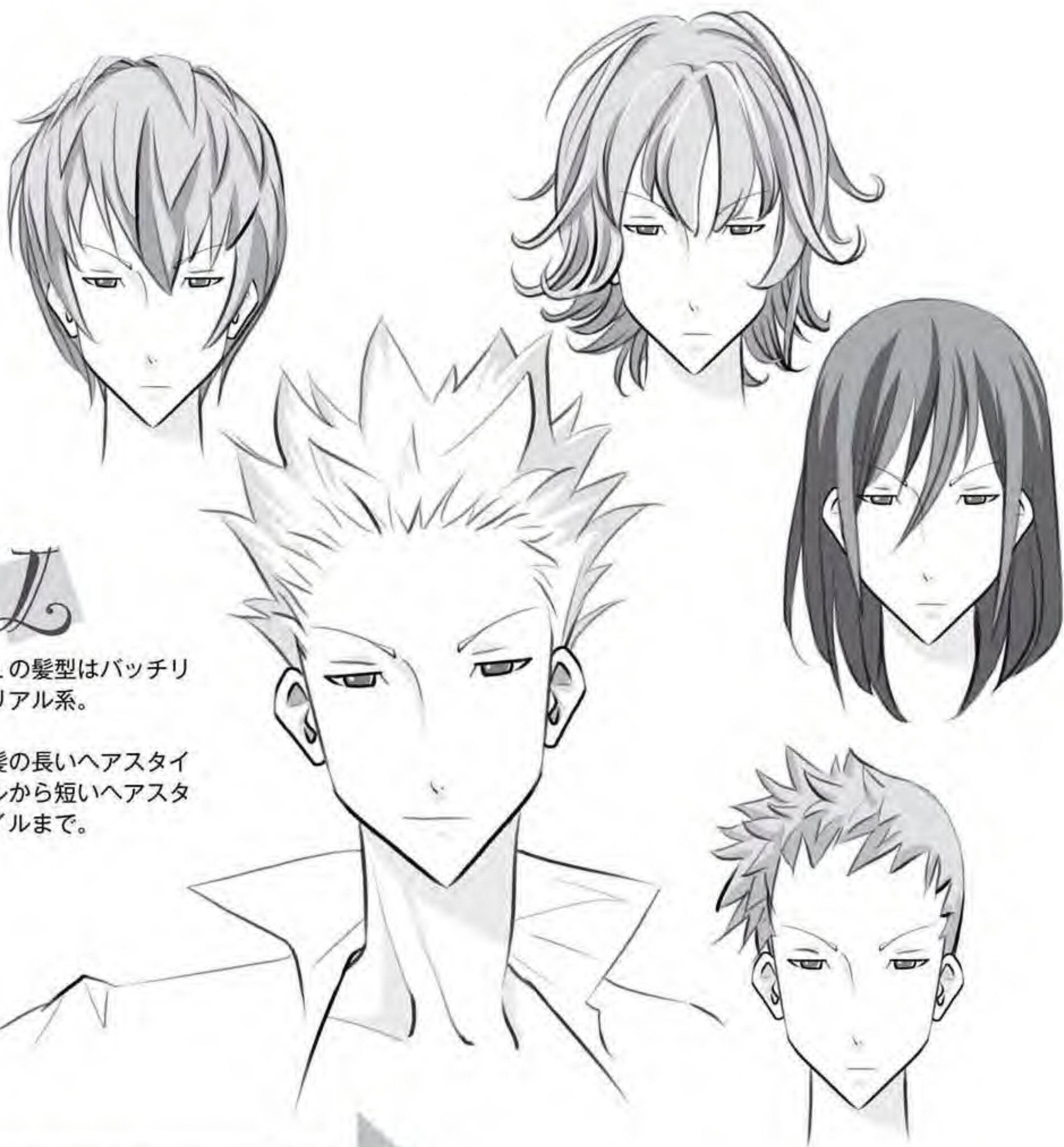
外側に跳ねるタイプ

上部から中心に垂れ下がるタイプ

髪を完成させる

不必要な線を消して、色をつけたら完成です。

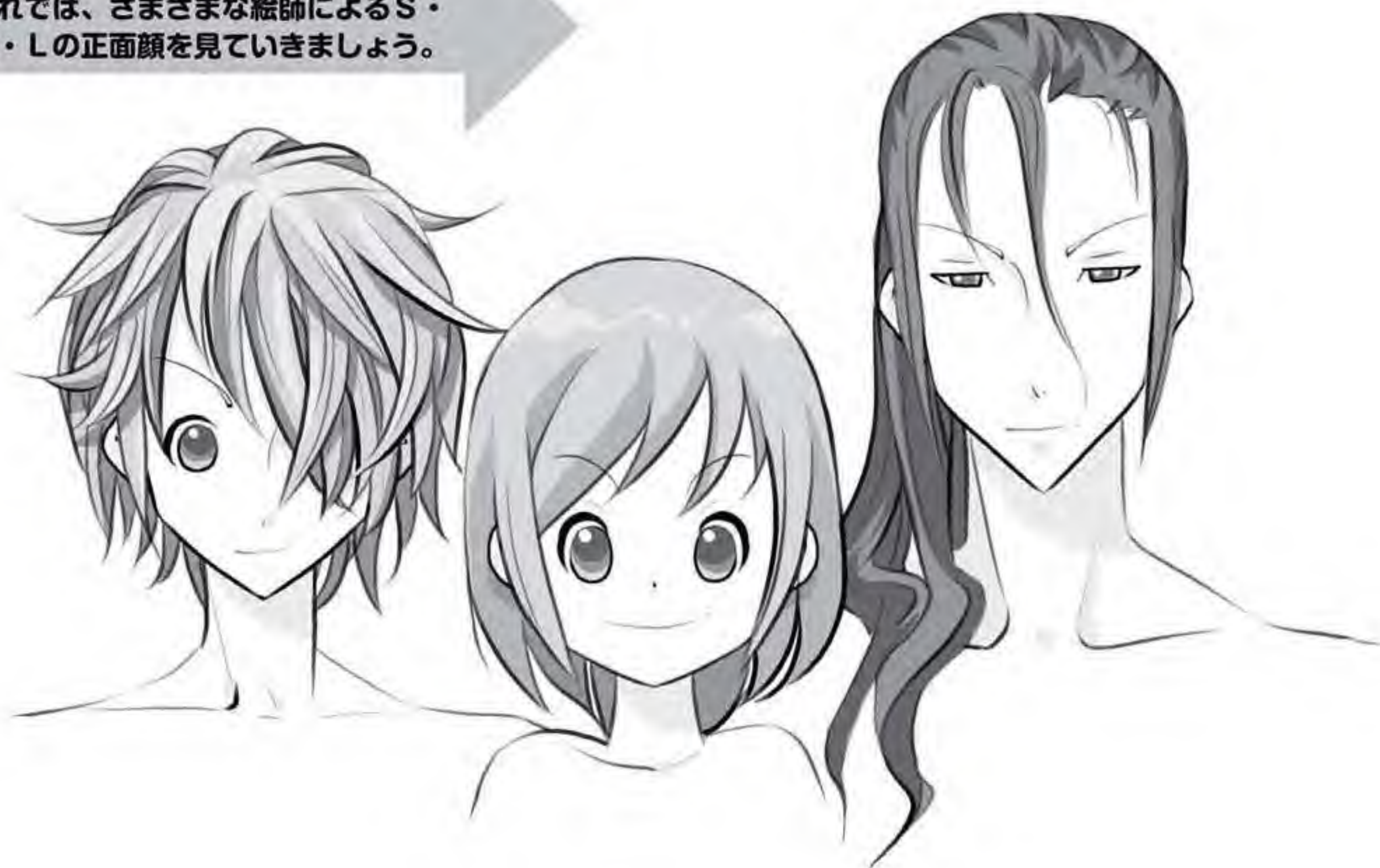
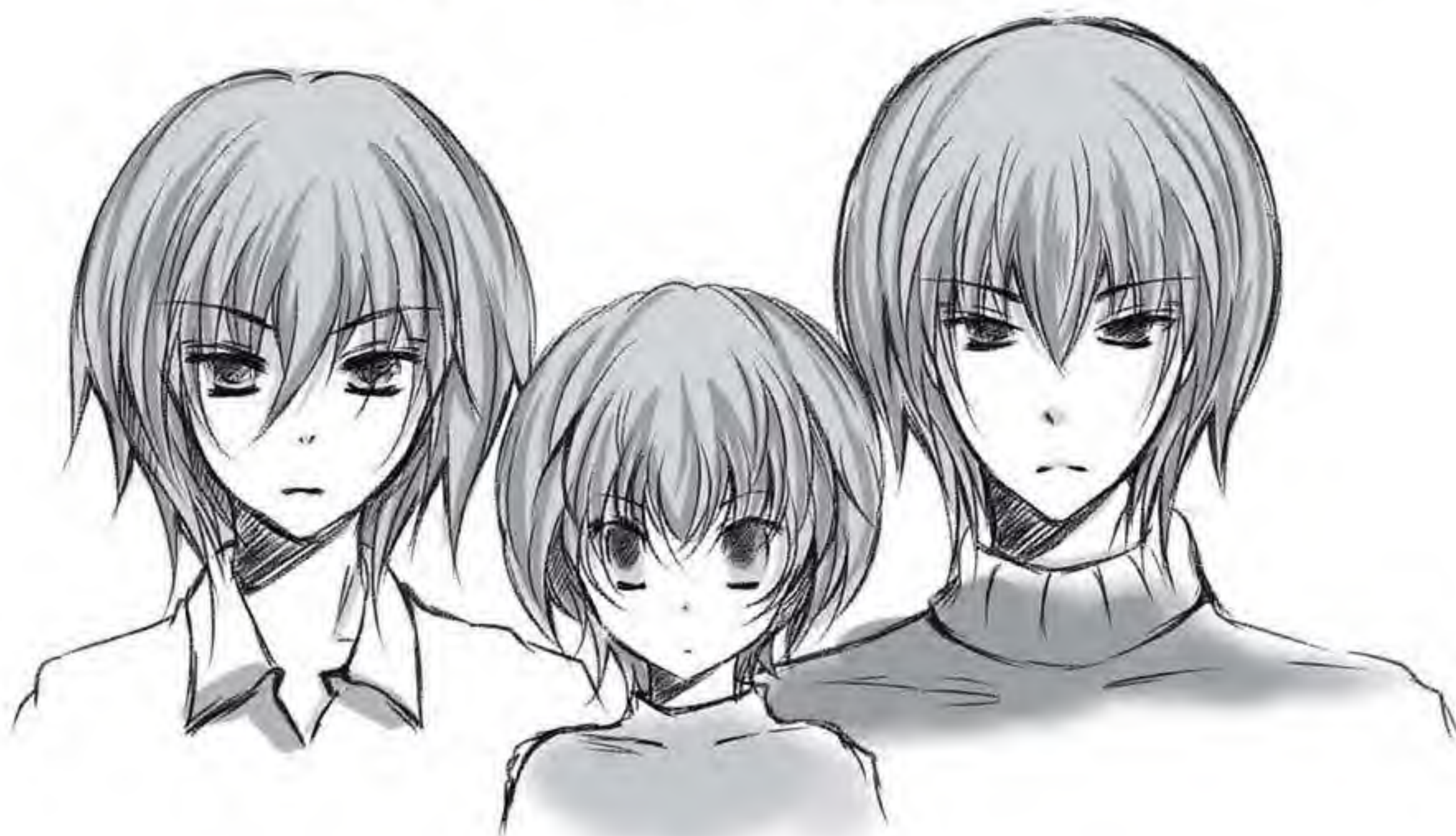
Sは太くまとまりのある髪質

Lは細く繊細な髪質

髪型サンプル
M
Mの髪型は、Sより
はリアル系が似合い
ます。
S
Sの髪型はかなりア
ニメチックでも似合
います。
可愛い系からクール
系まで、なんでも
チャレンジしてみて
ください。
30

L

Lの髪型はバッチリリアル系。

髪の長いヘアスタイルから短いヘアスタイルまで。

それでは、さまざまな絵師によるS・M・Lの正面顔を見ていきましょう。

正面顔の作例

顔はキャラクターのもっとも重要なパーツです。いろいろな絵師の絵柄を見て、自分にとっての魅力的な絵柄探しの参考にしていただければと思います。

斜め顔の描き方

顔の輪郭を描く

斜め顔を描くときも 15 ページでつくったメンズガイドを用います。

輪郭 エラ アゴ

アゴ、エラ、輪郭の出発点をメンズガイドの中央線上に。

アゴのラインはメンズガイドの丸みを目指します。

*Medium*キャラ

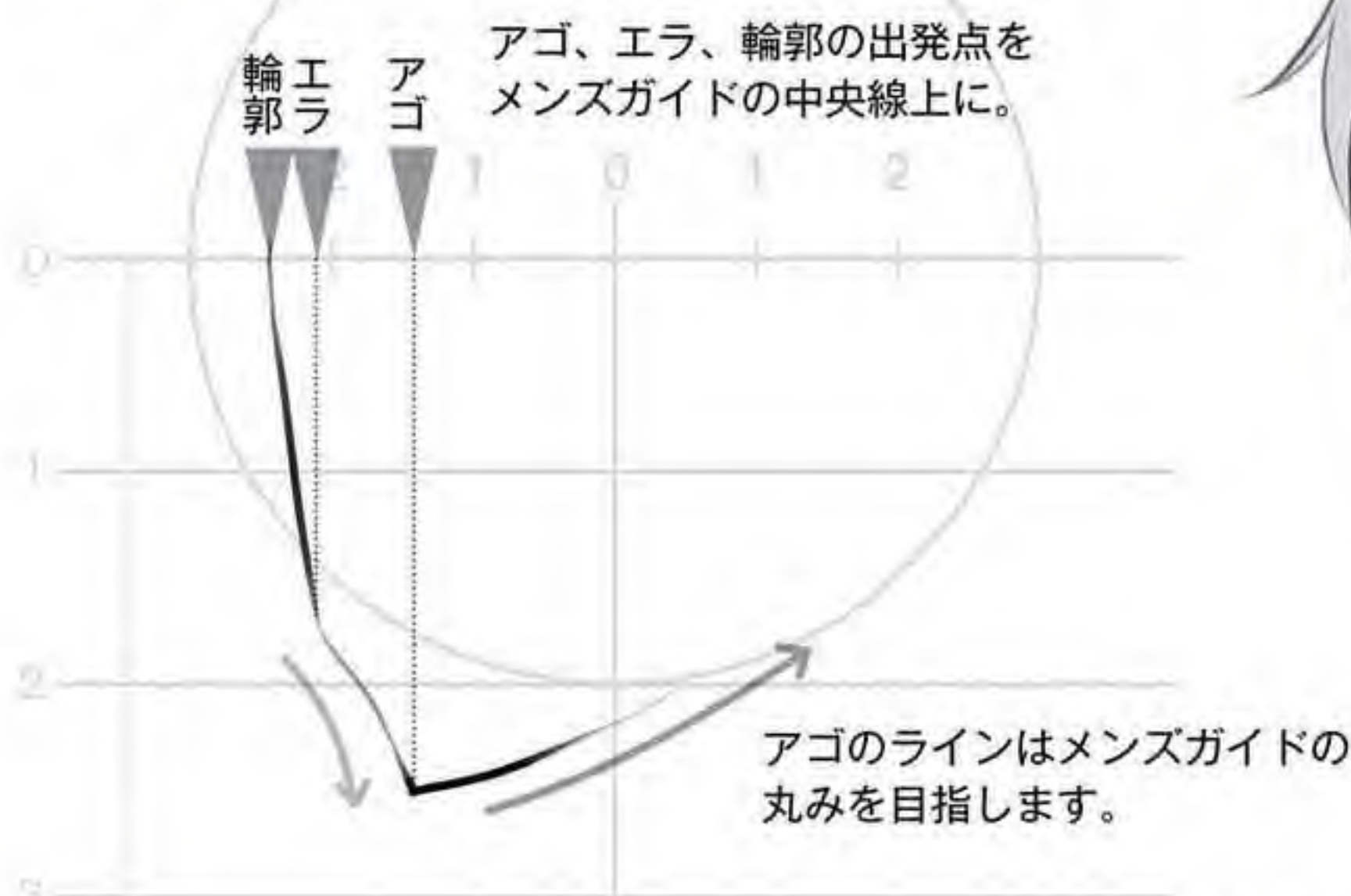
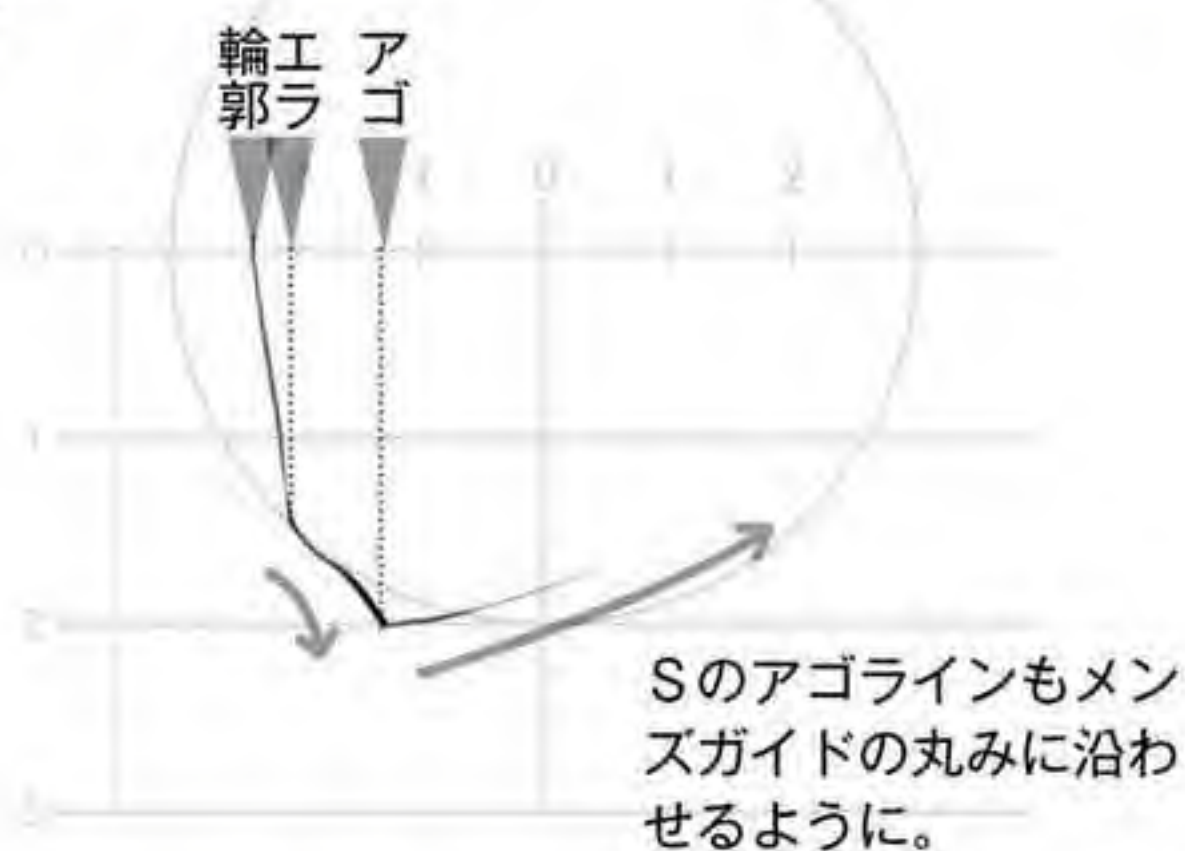
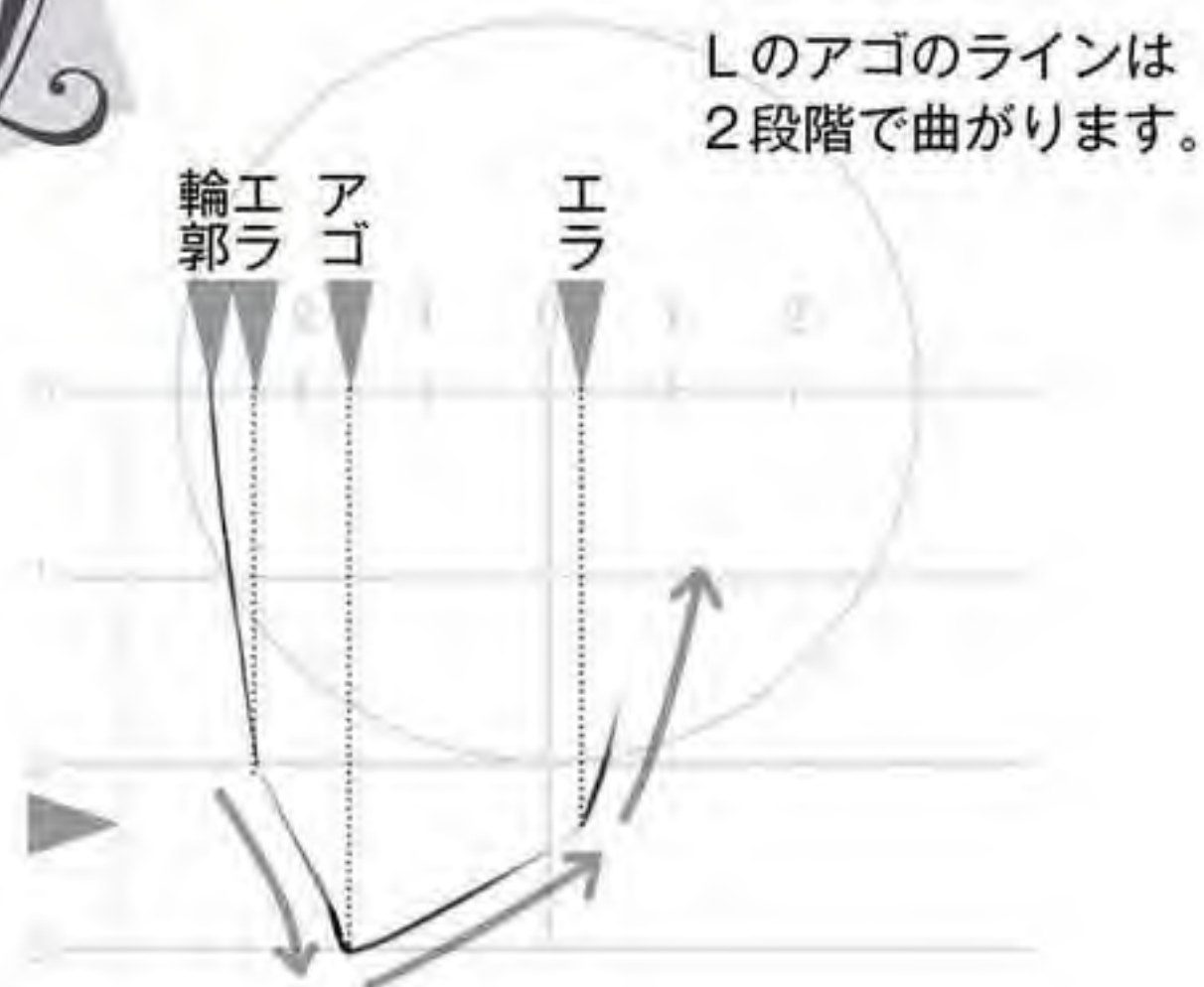
S

輪郭 エラ アゴ

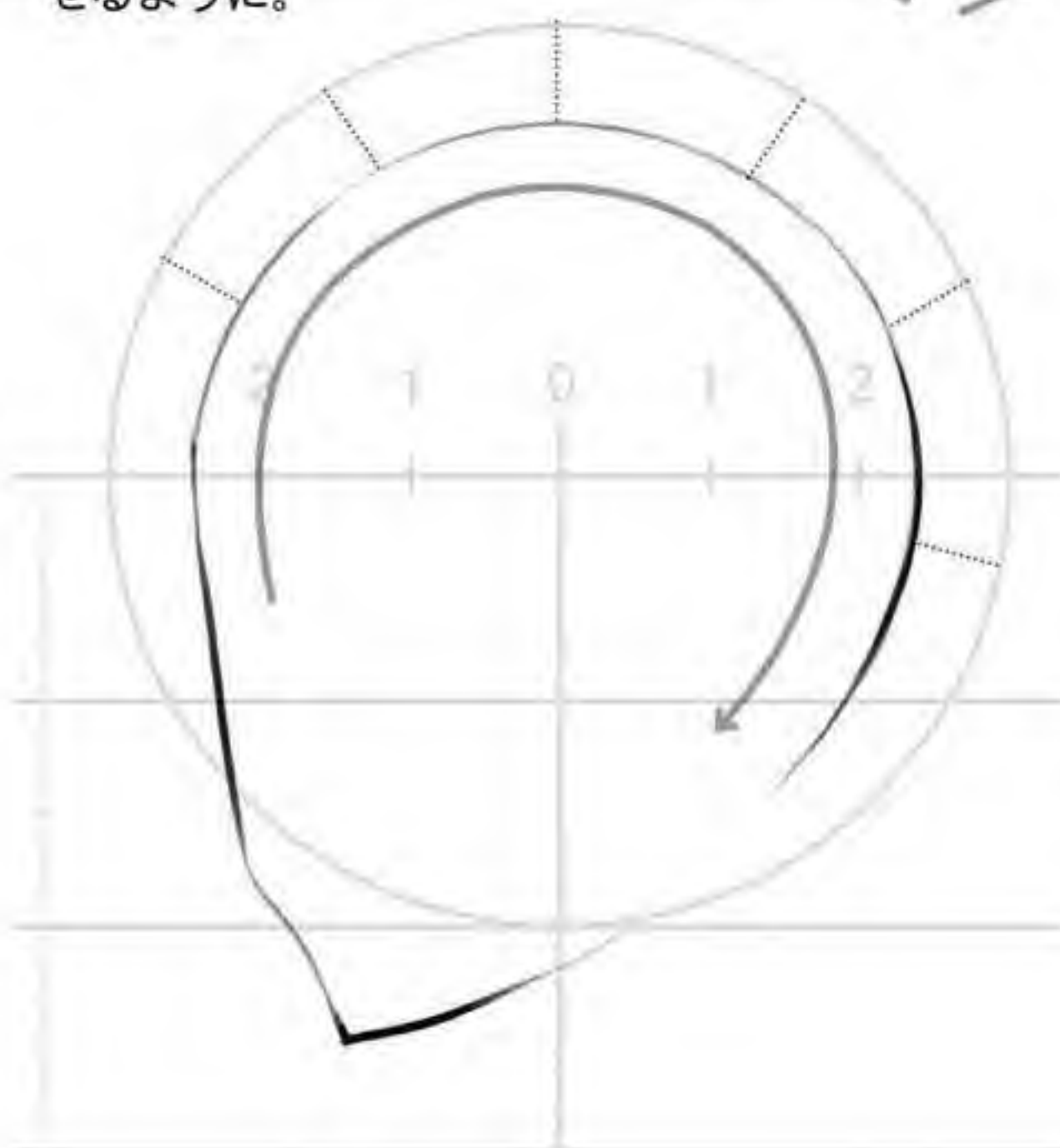
Sのアゴラインもメンズガイドの丸みに沿わせるように。

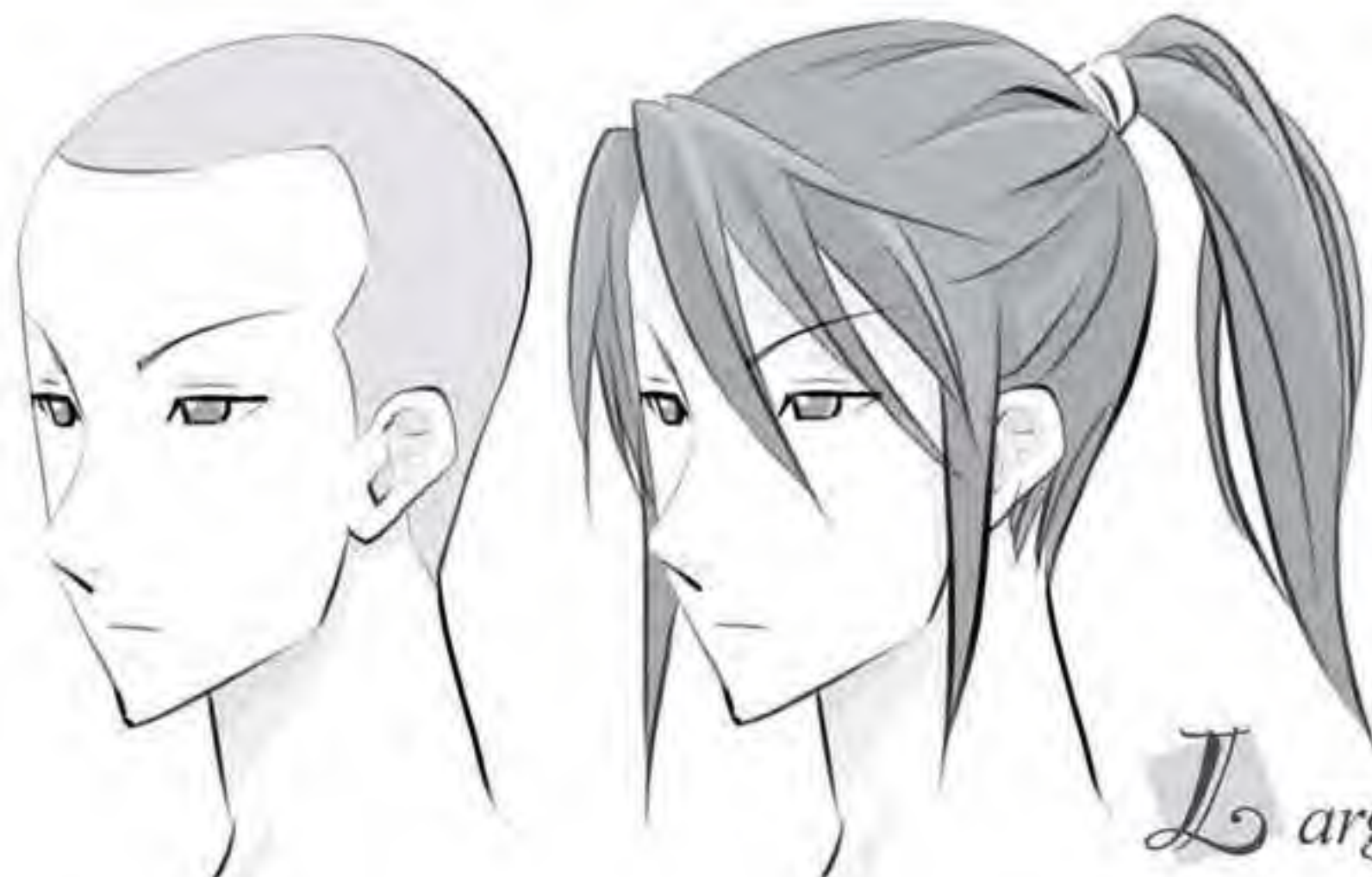
L

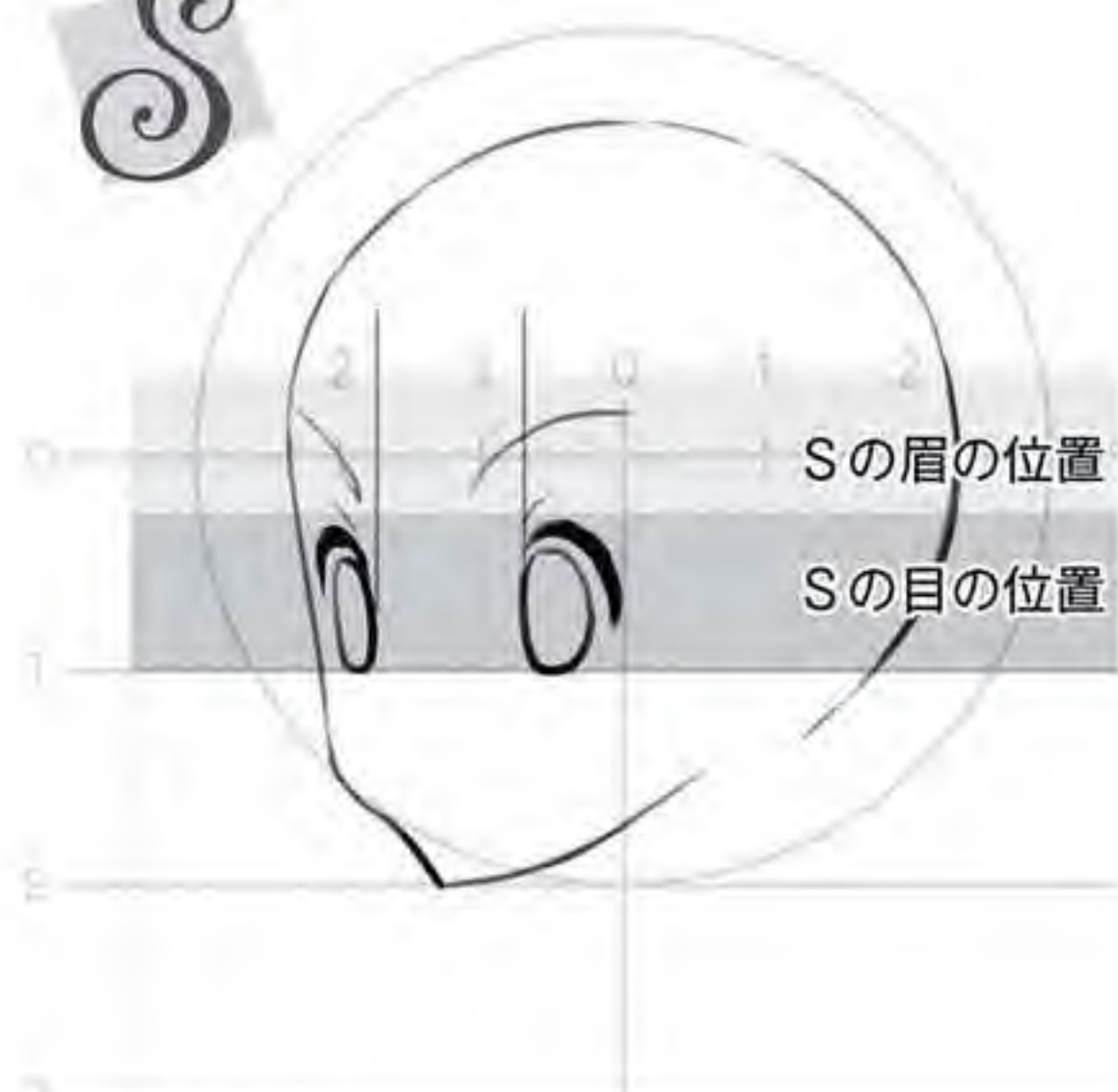
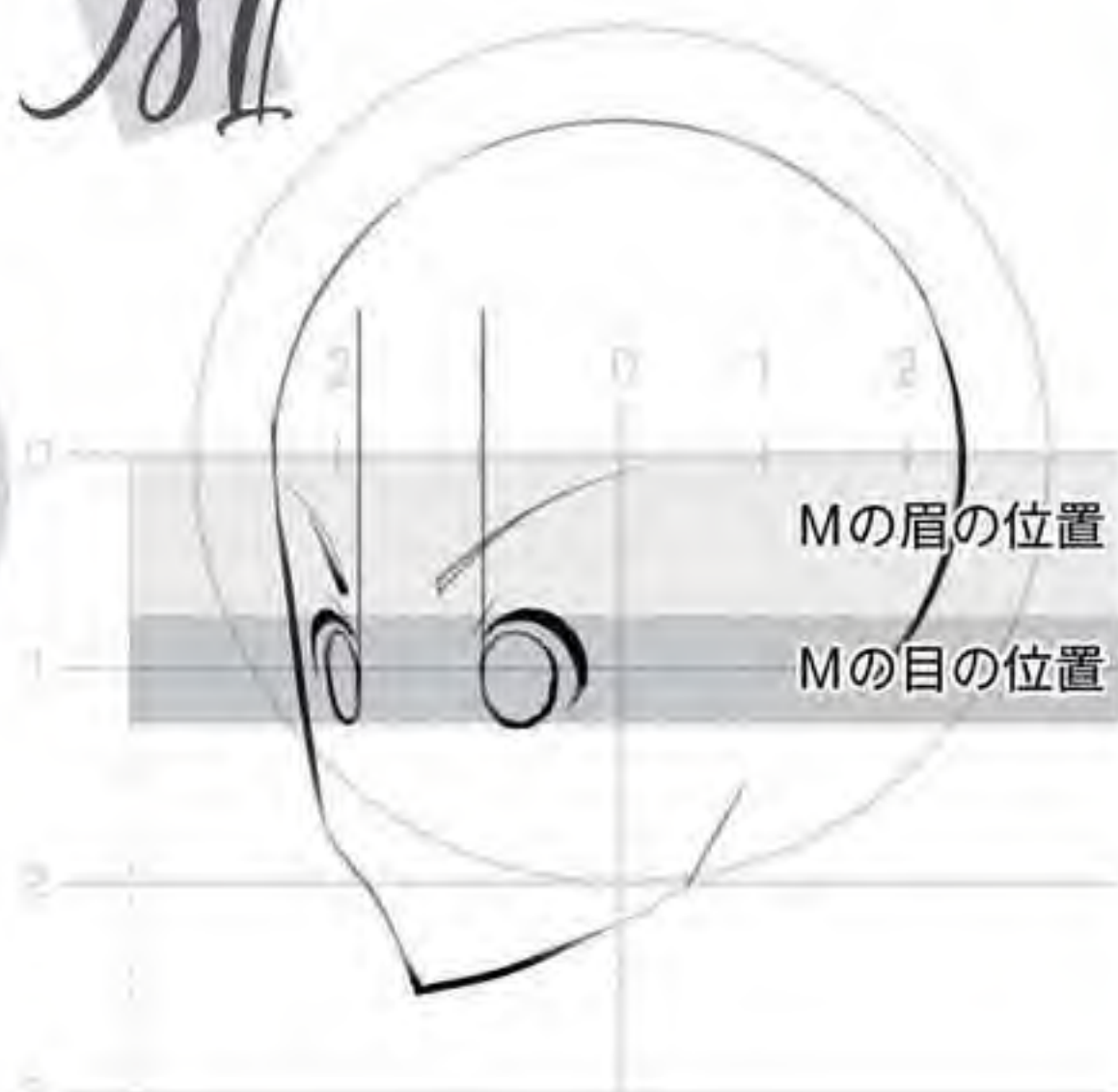
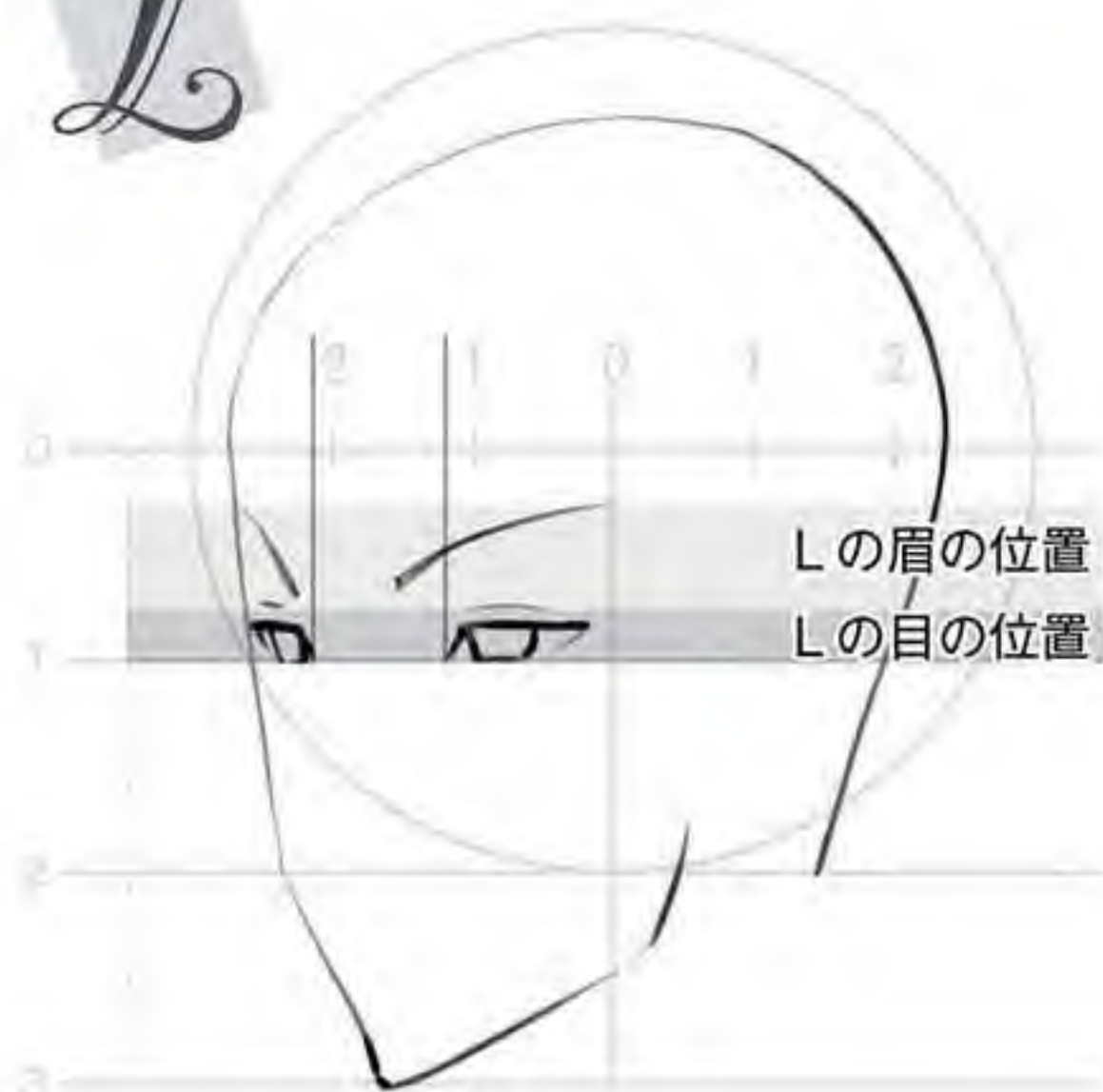
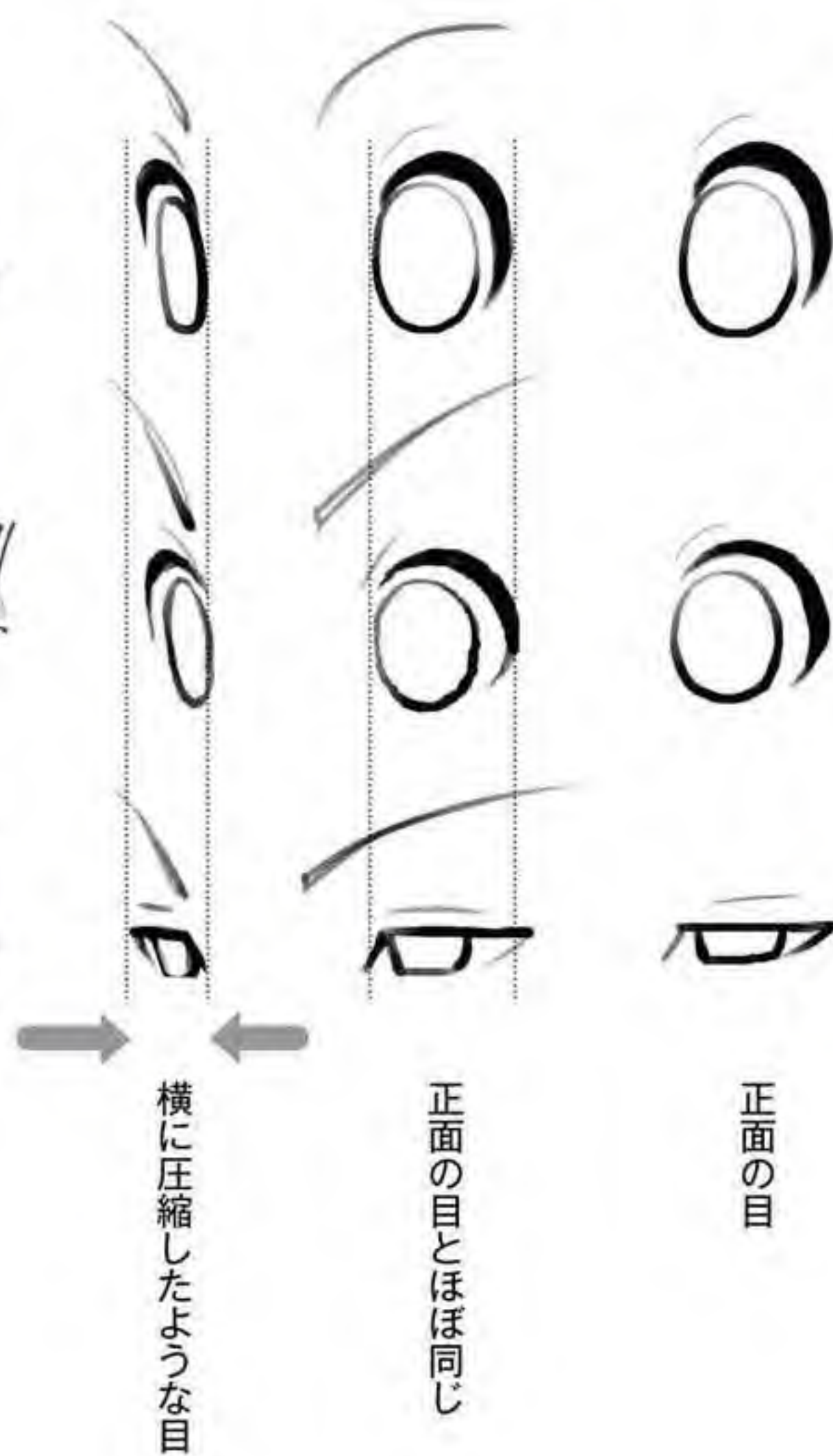
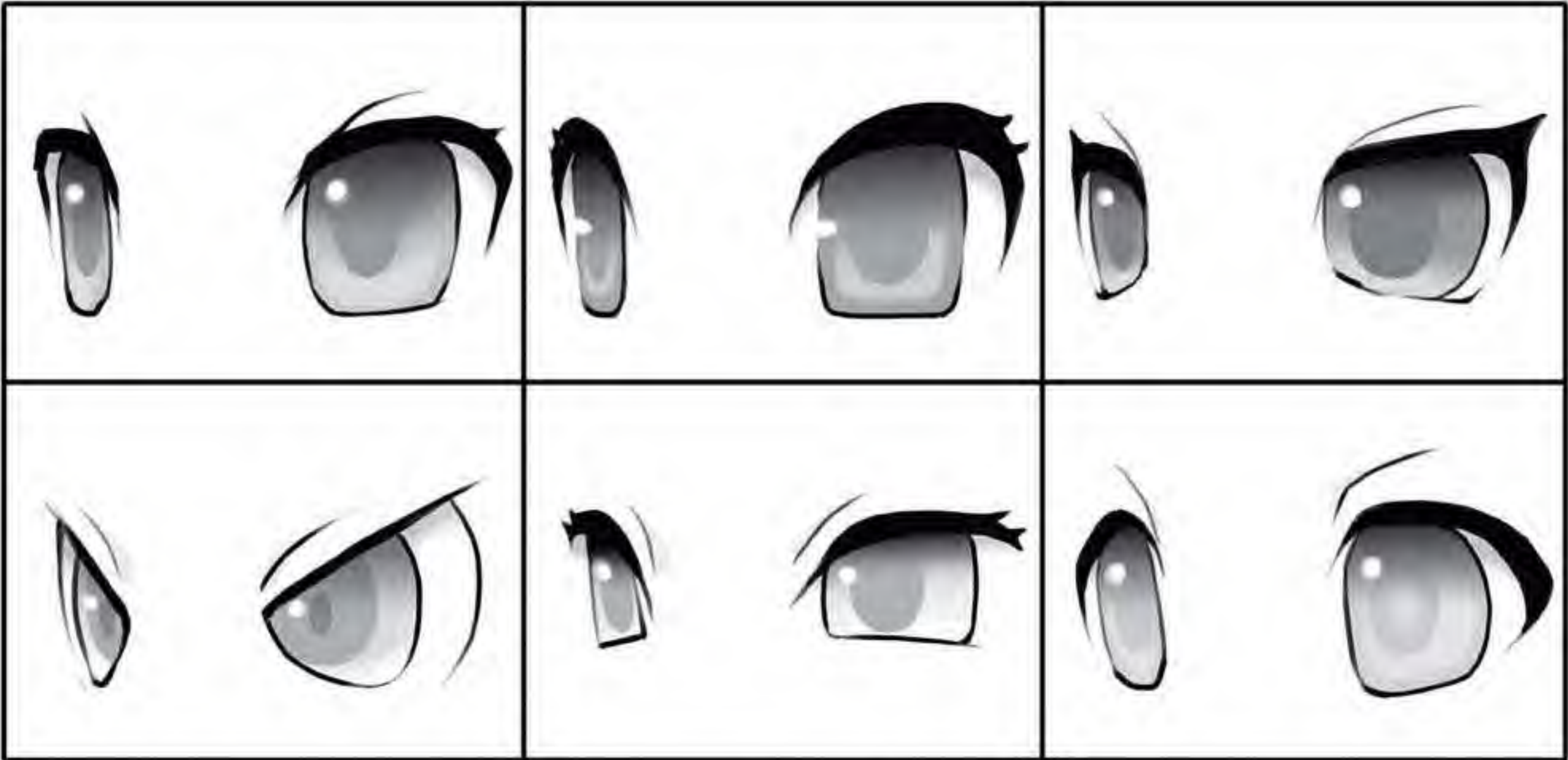
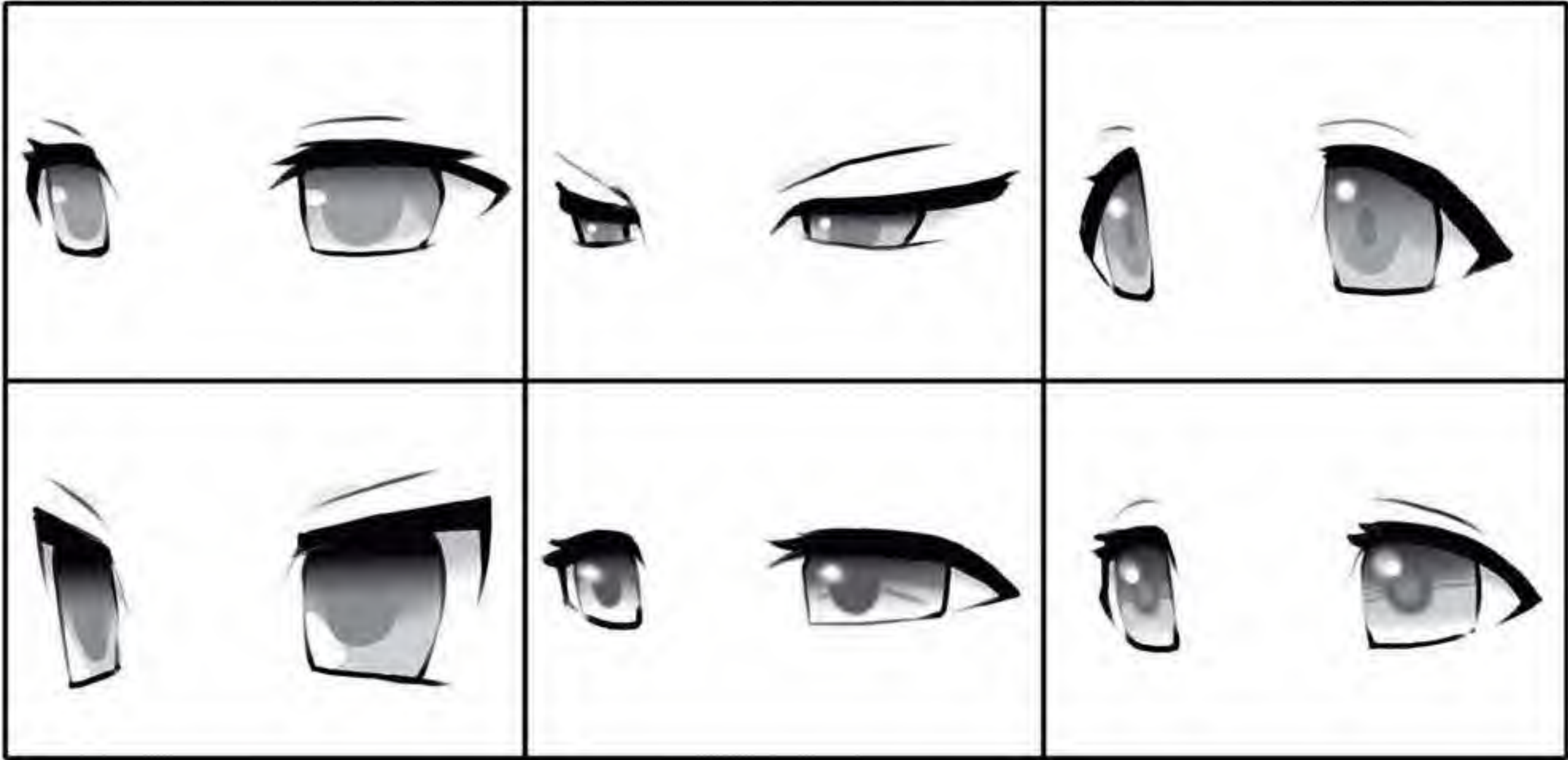
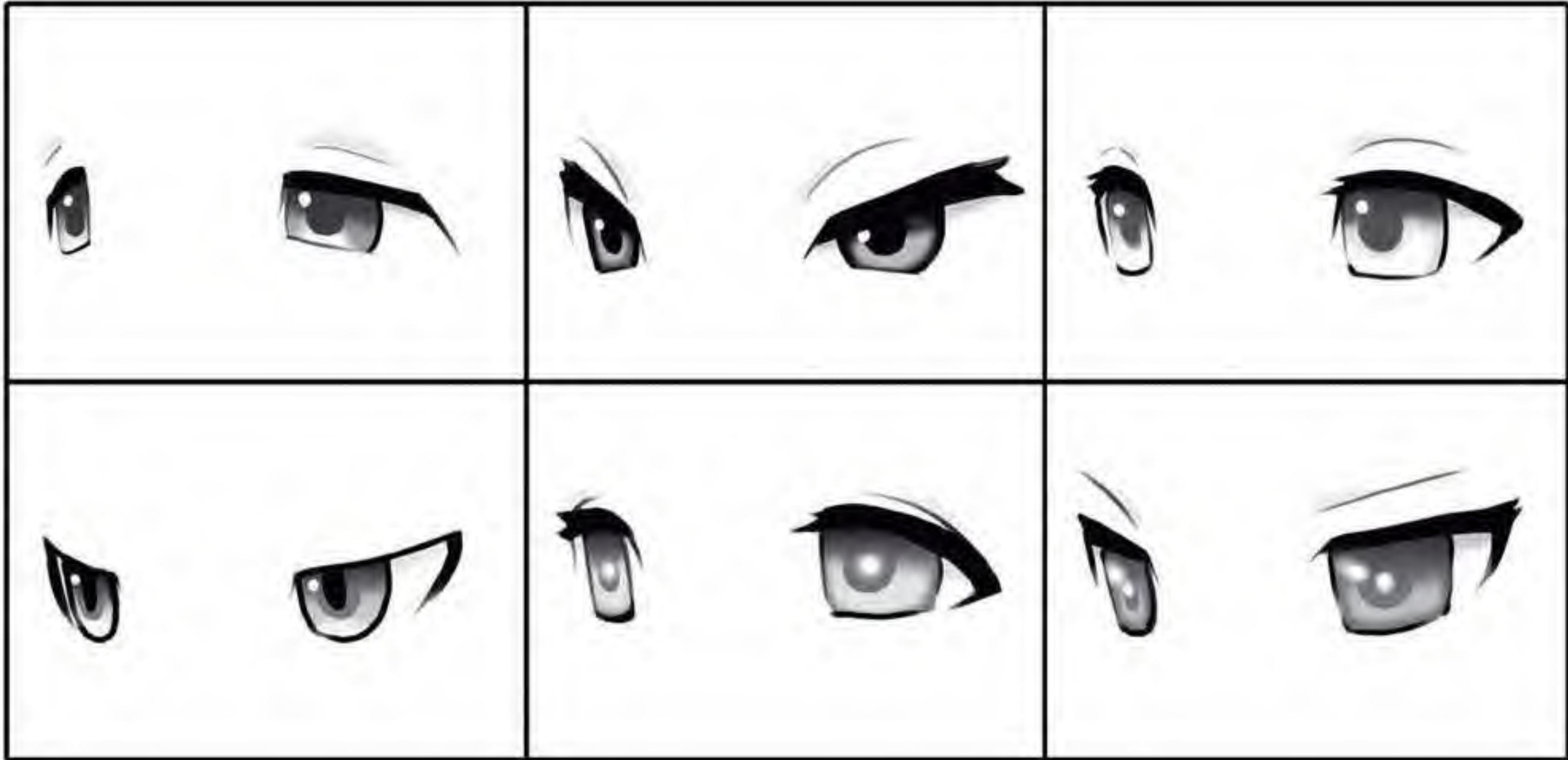
輪郭 エラ アゴ エラ

Lのアゴのラインは２段階で曲がります。

頭を描く M

メンズガイドの内側を、額から一定の間隔でアゴのラインを目指して伸ばしていきます。

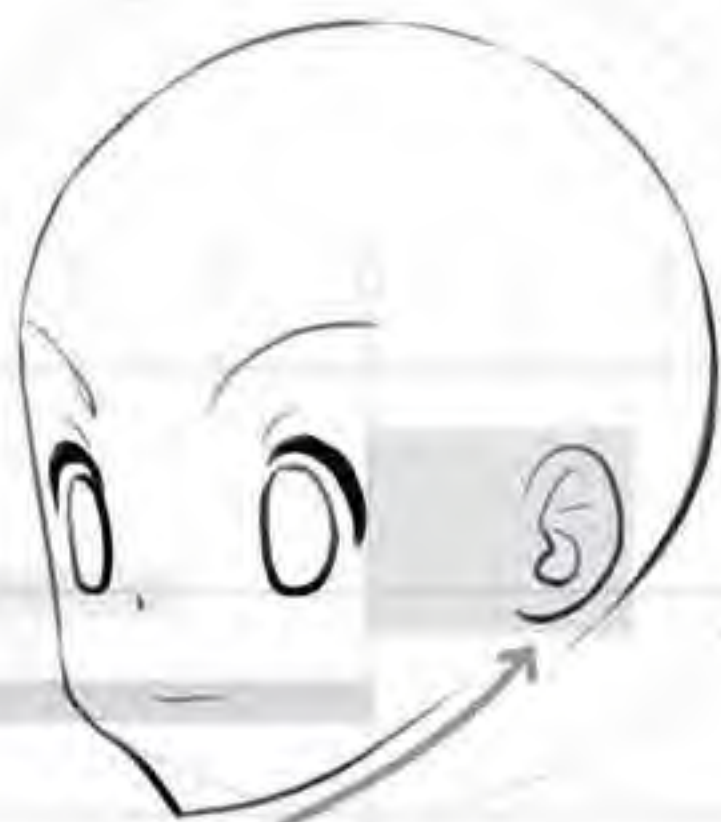
S M 共通

頭の形が丸ければ丸いほど幼児っぽい印象になります。

L
Lの頭の形は「メンズガイド」ではなく、個別に説明します。
1
中央線1に垂直の目安線
2
中央線の両端を加えた目安の円を3つ
3
目安円部分を少し角張らせるように額から頭の線をつなげて描きます。
アゴのラインに平行に描き下ろします。
4
これで「L」特有の頭の形を反映した髪型が決まります。
Largeキャラ

斜め顔の目・眉を描き込む

目と眉を顔の輪郭の中にバランス良く描きましょう。

斜め顔の目のサンプル

斜め顔の鼻・口・耳を描き込む

S

鼻

口

鼻のサンプル

Sの鼻のライン

眉の流れの延長に描きます。
鼻の形は正面時と変わりません。

サンプル

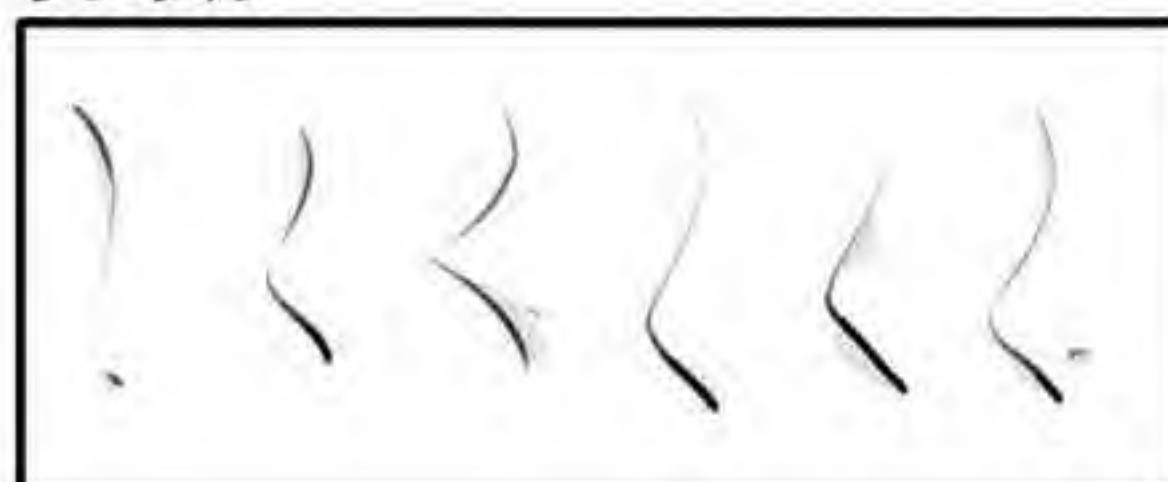
M

Mの鼻のライン

眉からの流れで顔の輪郭に迫る
鼻になります。

鼻の穴は小さく

サンプル

L

Lの鼻のライン

眉からの流れで、顔の輪郭から
大きくはみ出す大きな鼻を描き
ます。

鼻の頭は丸く

輪郭からはみ出す

鼻の穴は小さく

サンプル

斜め顔の首の位置・太さを決め、そして描く

正面から見た首は頭から真っすぐに伸びています。

一方、横から見た首は頭から真っすぐに伸びておらず、斜め後方に伸びています。

斜め首の角度

その中間に位置する斜めの頭の下には、少し斜め下に伸びた首を描きます。

頭部全体の真ん中あたりから首を伸ばします。

正面、真下に伸びる首

S・Lともに頭部全体の中心部から斜め下に首を伸ばします。

Sは細く

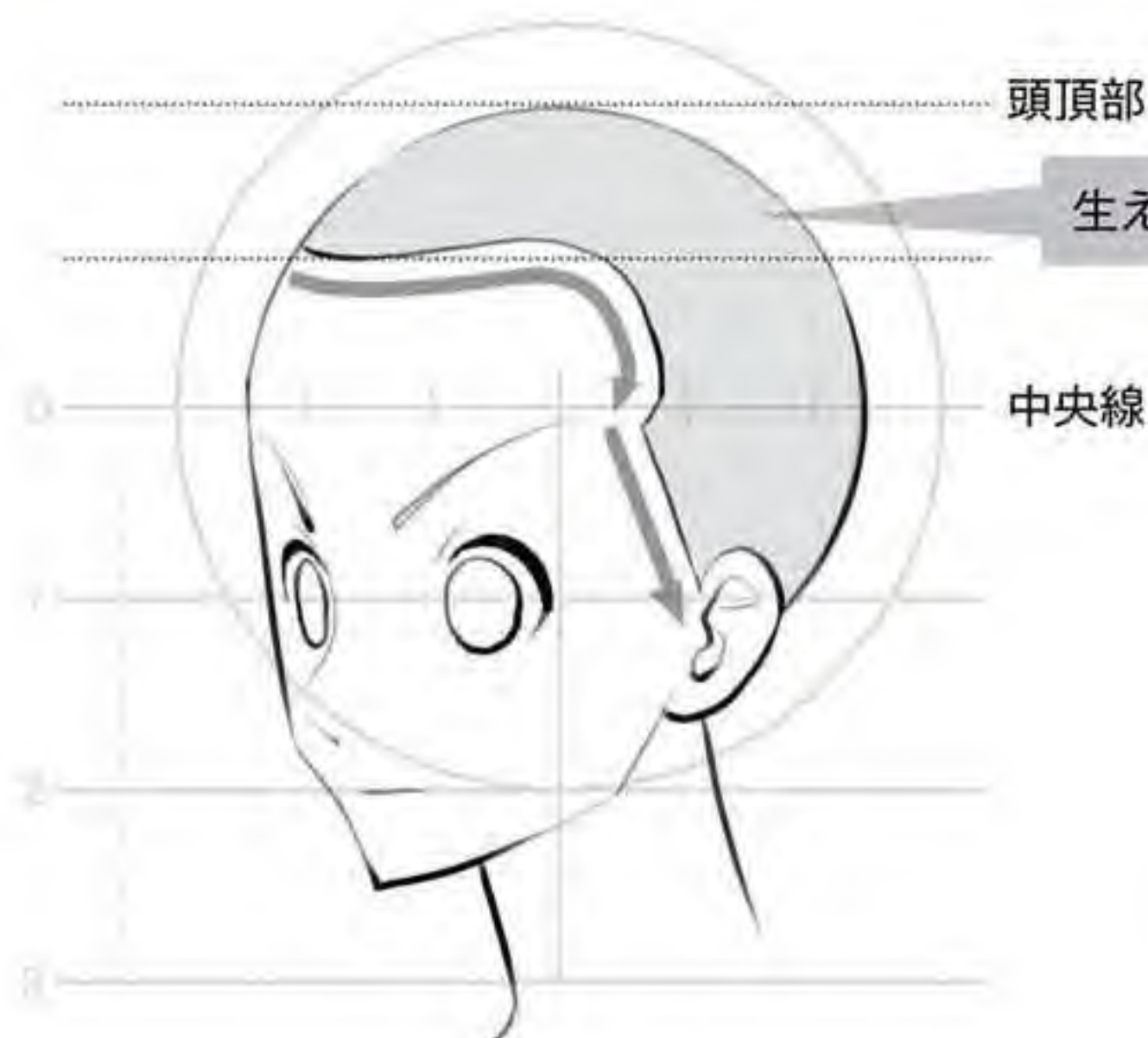
Lは太く

斜め顔の髪を描く

頭頂部

生え際、坊主頭のライン

中央線

前髪を描く

髪型の切れ込みを描くとき、生え際のラインを守る必要はありません。

もみあげは耳を半分隠すように

中央に集まるように不均一に髪を描きます。

メンズガイドに沿って円を描きます。

跳ね毛と襟足（後ろの毛）を正面同様に描きます。

Point

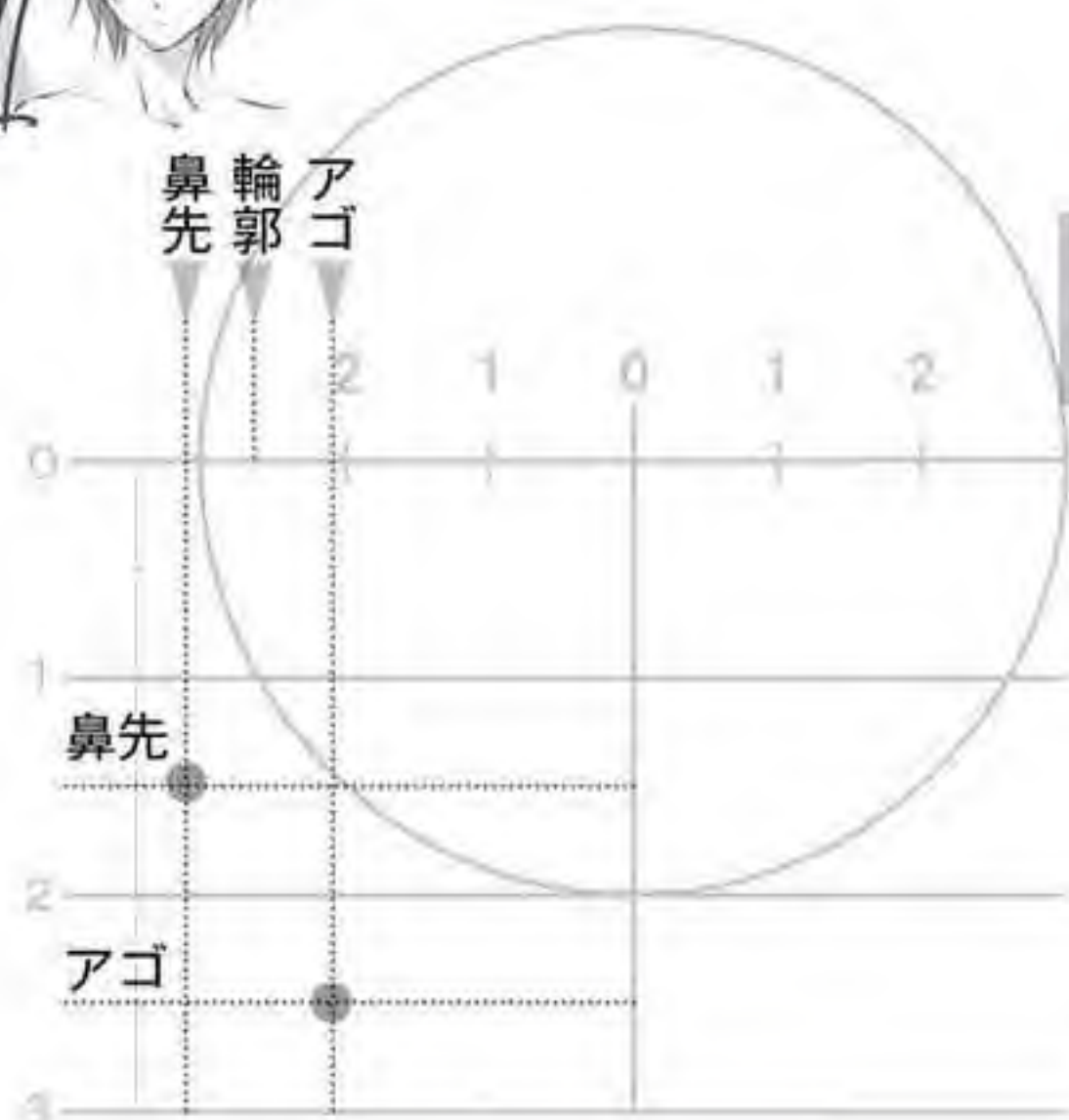
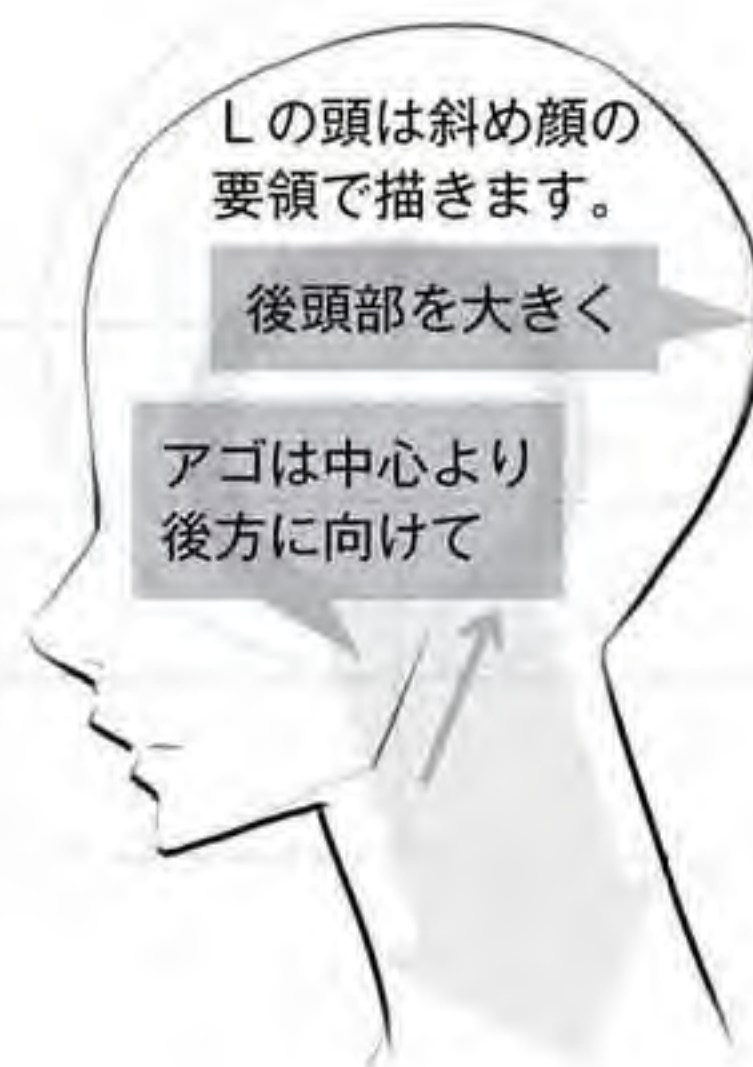
髪の輪郭と跳ね毛を一緒に描くと、頭がカクカクとした印象になってしまいます。

正面同様にちょい足しの髪の毛
を描き足します。
余分な線を消して完成！
注意点！
そして……忘れずに反対向きの顔も練習
しましょう！
続いて絵師さんによる
S・M・Lの斜め顔の
作例です。

斜め顔の作例

斜め顔はその角度によって目や鼻の位置などが変わってきます。正面から真横に向かうまで、いろいろな角度で描いてみましょう。

横顔の描き方

顔の輪郭を描く

横顔サンプル

髪で隠れていても、額は広く、鼻は低く、アゴも華奢で全体的に丸い印象です。

S

輪郭に口が描かれていないタイプ

直線的な鼻のラインが上唇にまであるタイプ

鼻の位置が高く、横顔が平坦なタイプ

鼻が反り返るタイプ

鼻が長く、唇、アゴと同じ程度に主張するタイプ

鼻とアゴのラインよりも唇が突き出るタイプ

鼻はSとLの中間の高さで、鼻筋が通ってスマートな印象です。

M

輪郭に口が描かれていないタイプ

横から見て平坦なタイプ

鼻の下のラインが膨らむタイプ

鼻が突出して上唇まであるタイプ

鼻の角度がゆるくのっぺりとしたタイプ

パーツも影も三角形な印象のタイプ

すべてのパーツが大きめで、鼻は特に大きくて鼻すじが通っている印象です。

L

輪郭に口が描かれていないタイプ

鼻の位置が高くて、横顔が平坦なタイプ

額と鼻の間にくぼみがあるタイプ

すべてのパーツが均一的で標準なタイプ

パーツも影も三角形な印象のタイプ

鼻先の丸みも大きいタイプ

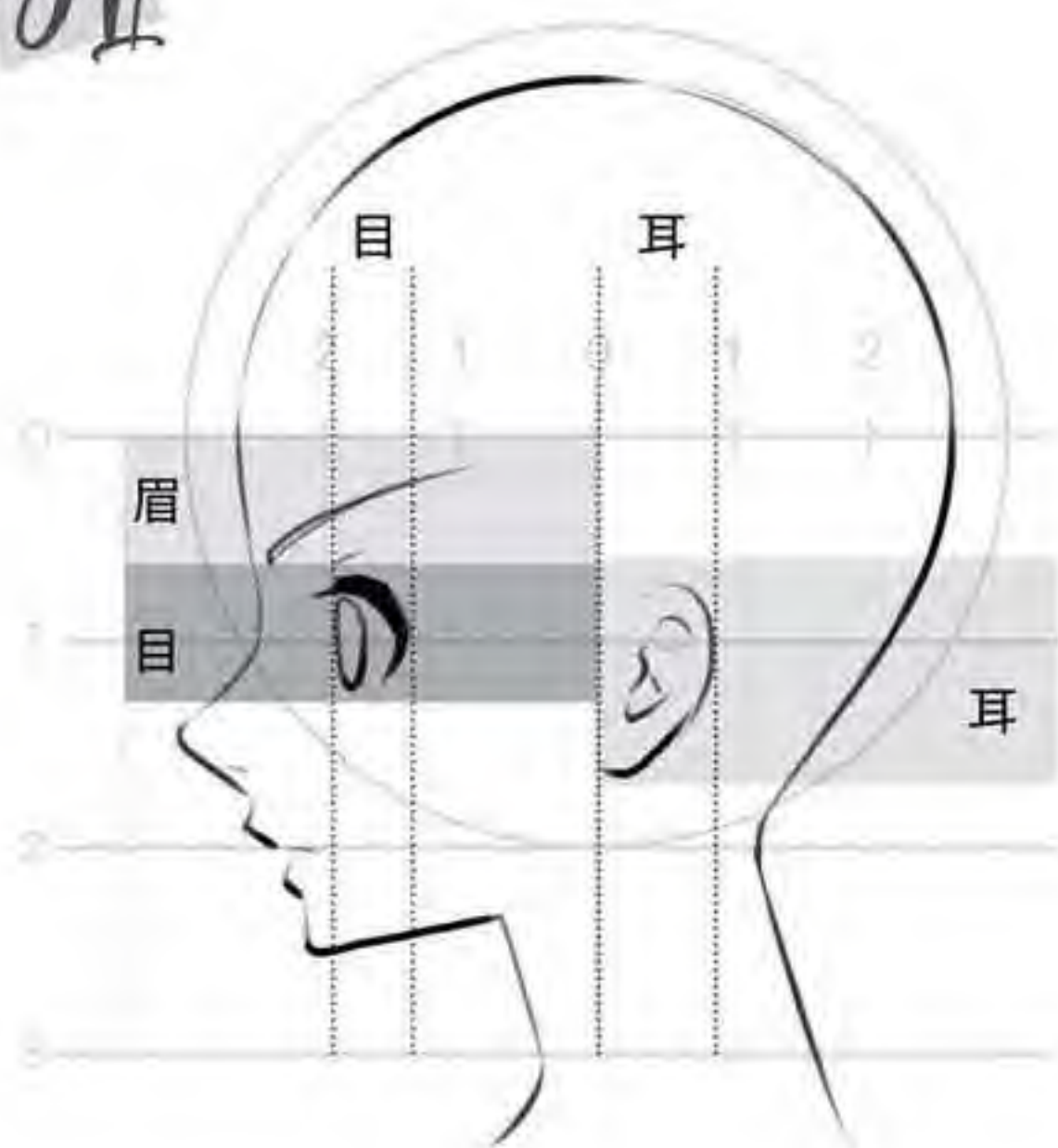
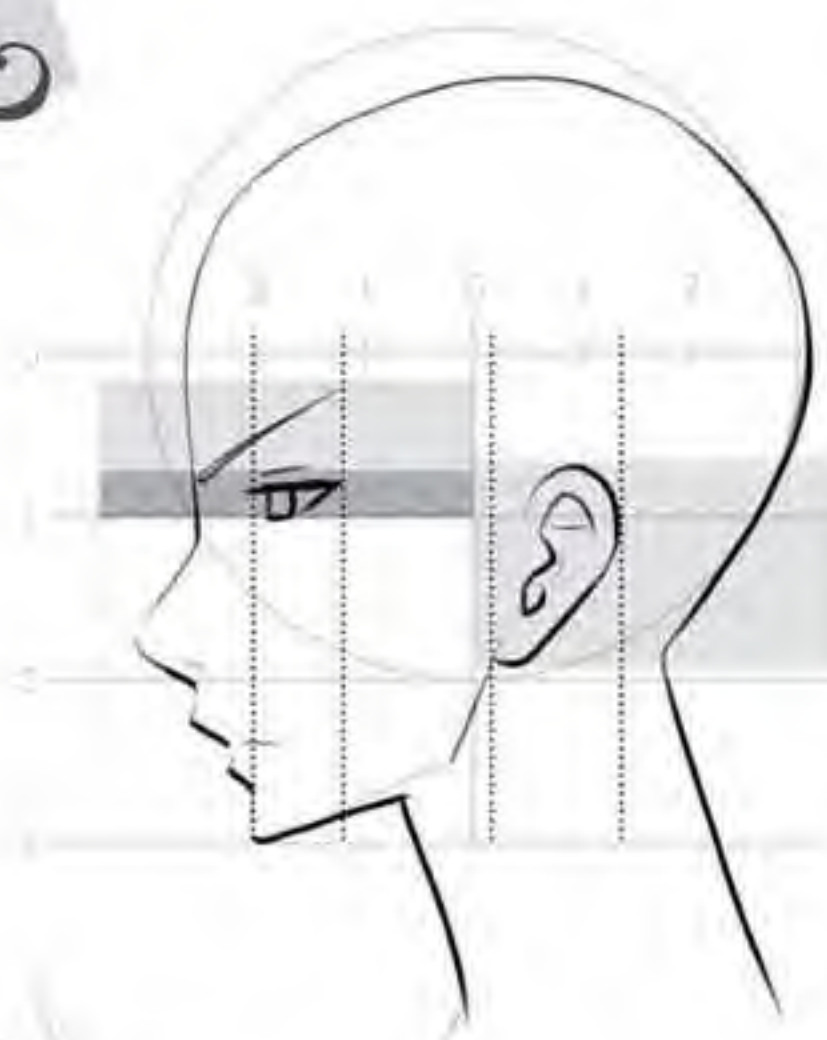
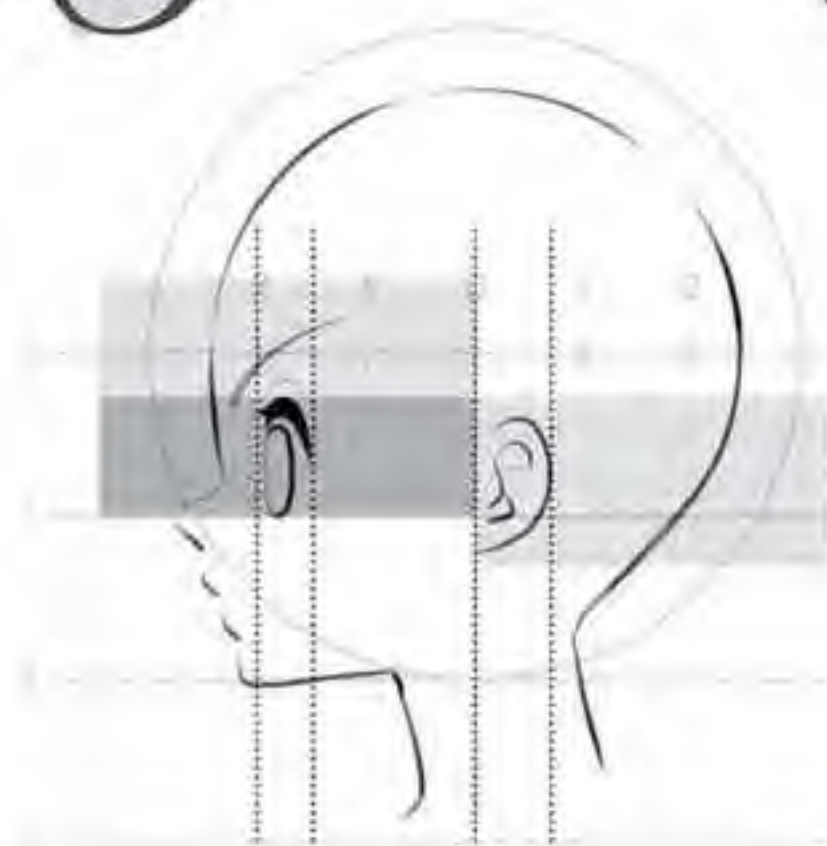
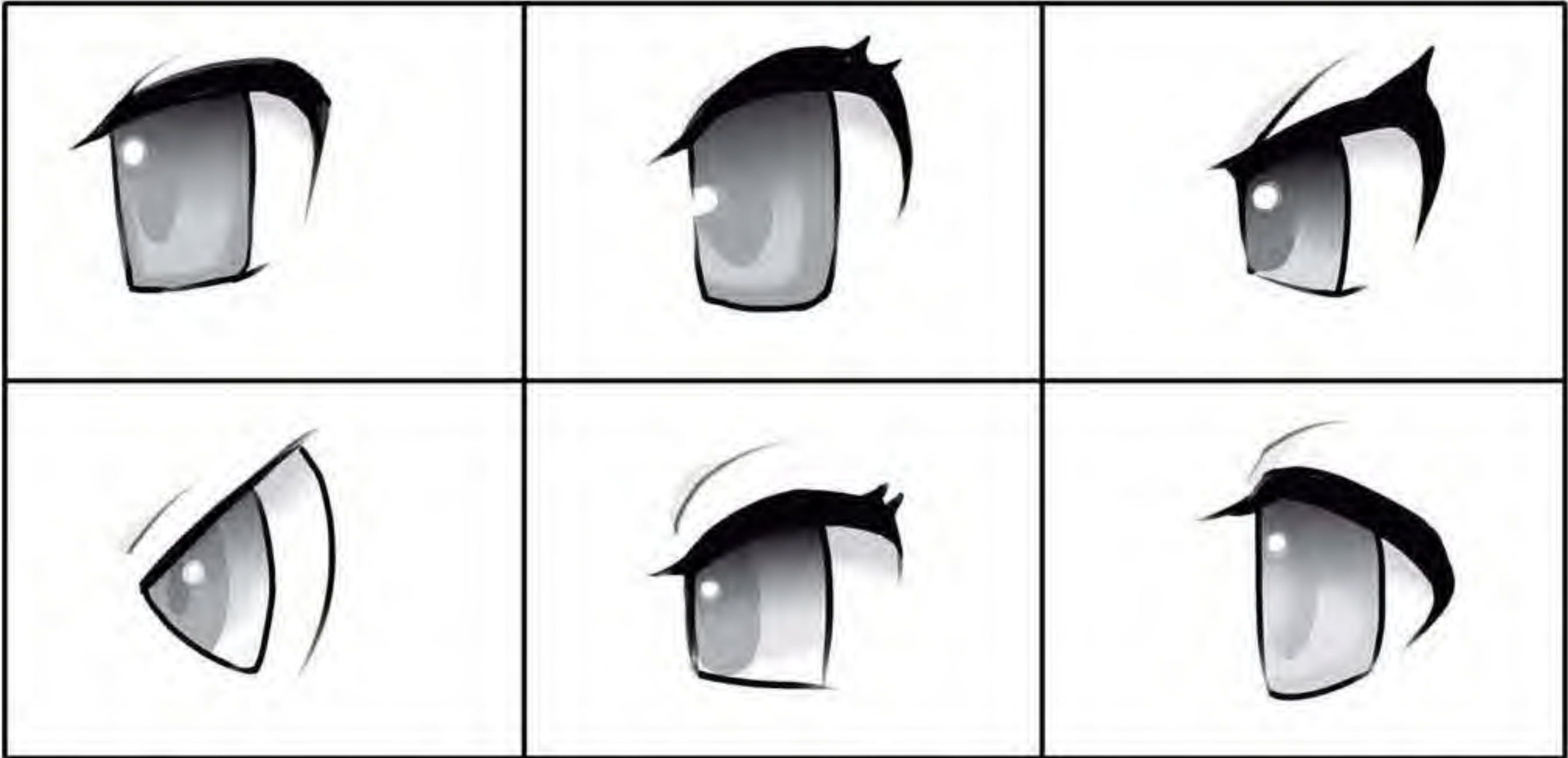
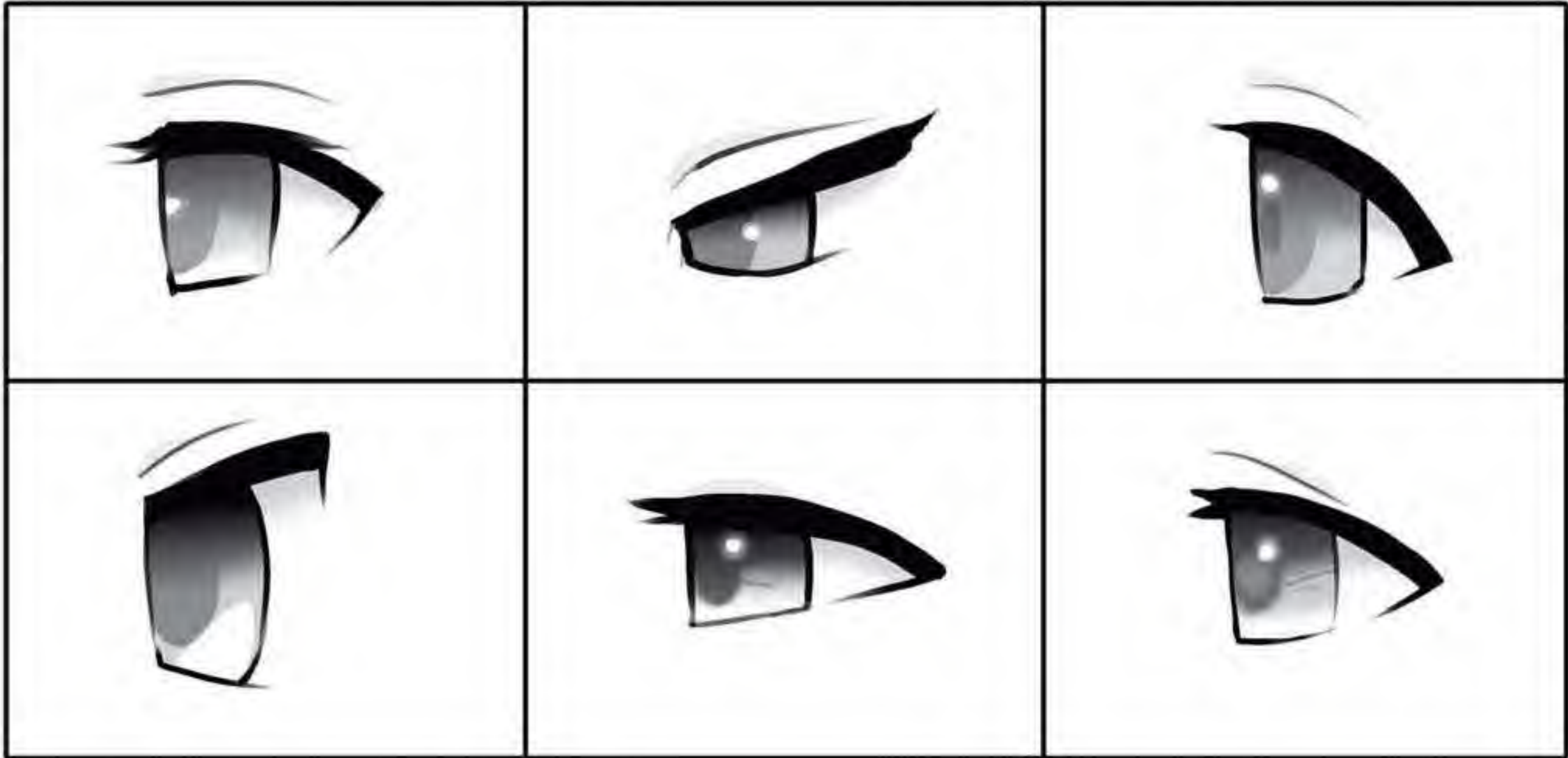
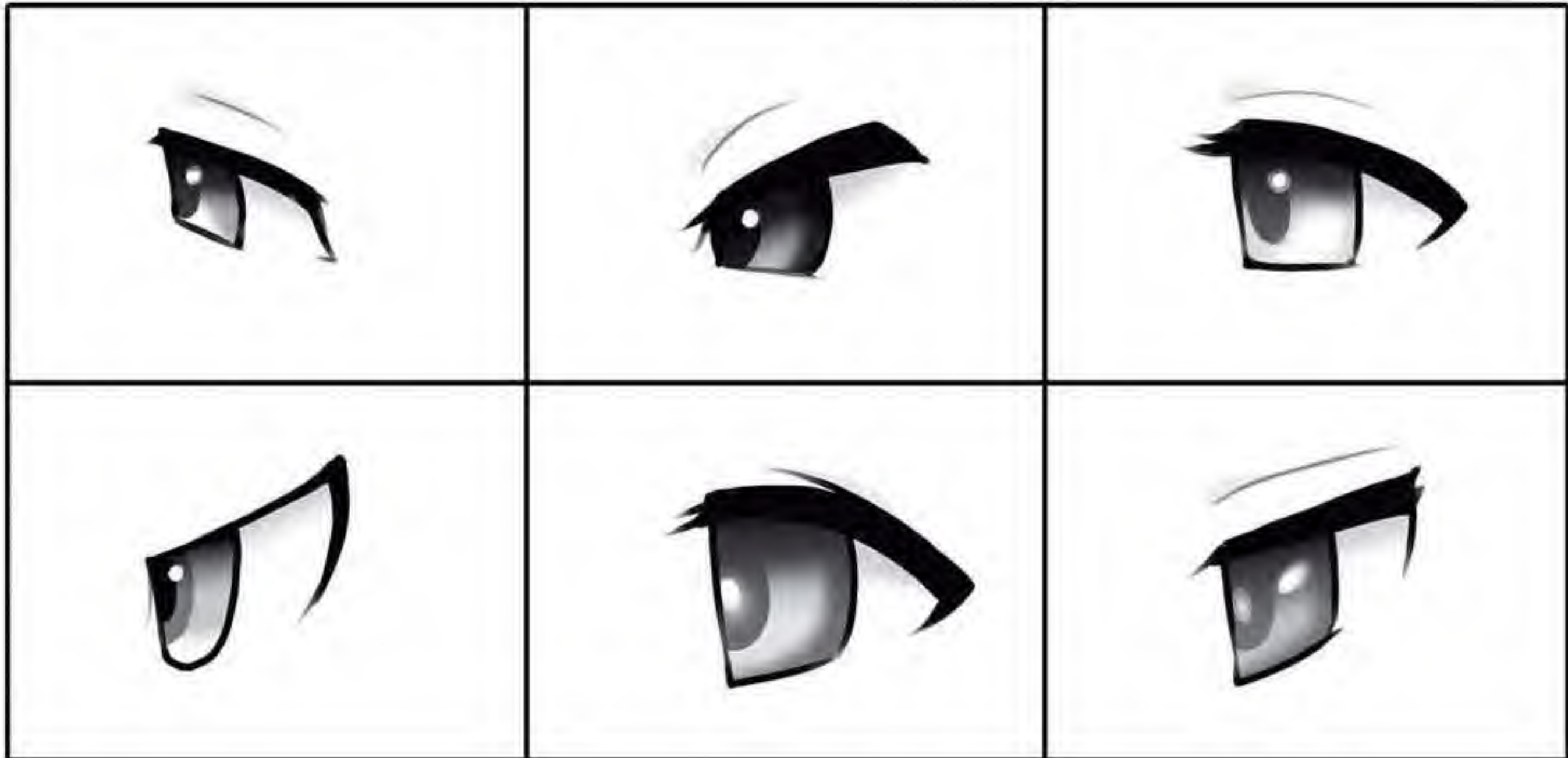
横顔の目・耳・眉を描き込む

目、耳、眉の位置（高さ）はこれまで描いてきた通り、位置を合わせてバランス良く描きましょう。

横顔の目のサンプル

M

L

横顔の髪を描く

M

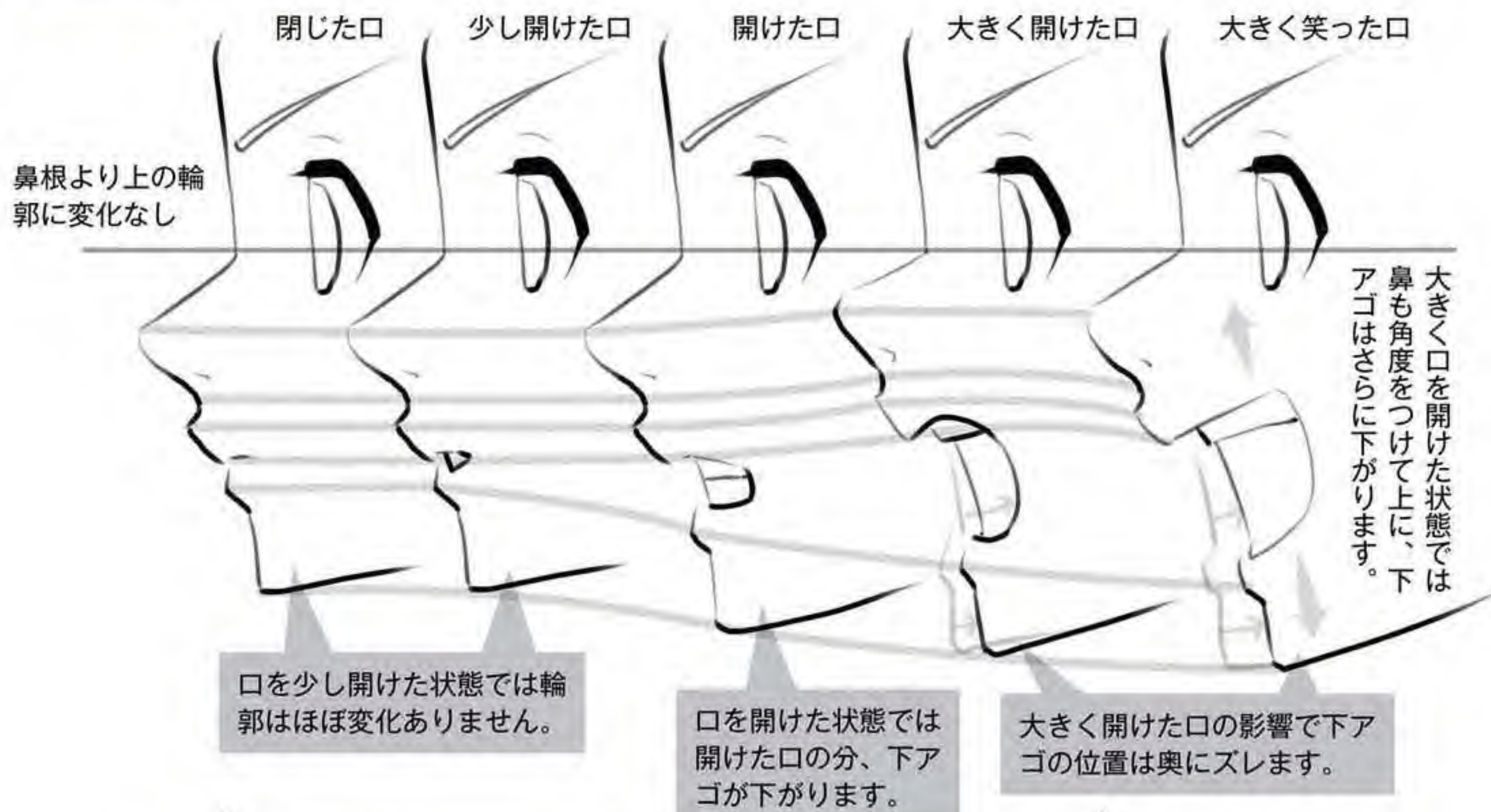
正面・斜め顔同様に、メンズガイドに沿って頭（髪の毛）を描きます。

跳ね毛、ちょい足しの毛もつけ足します。

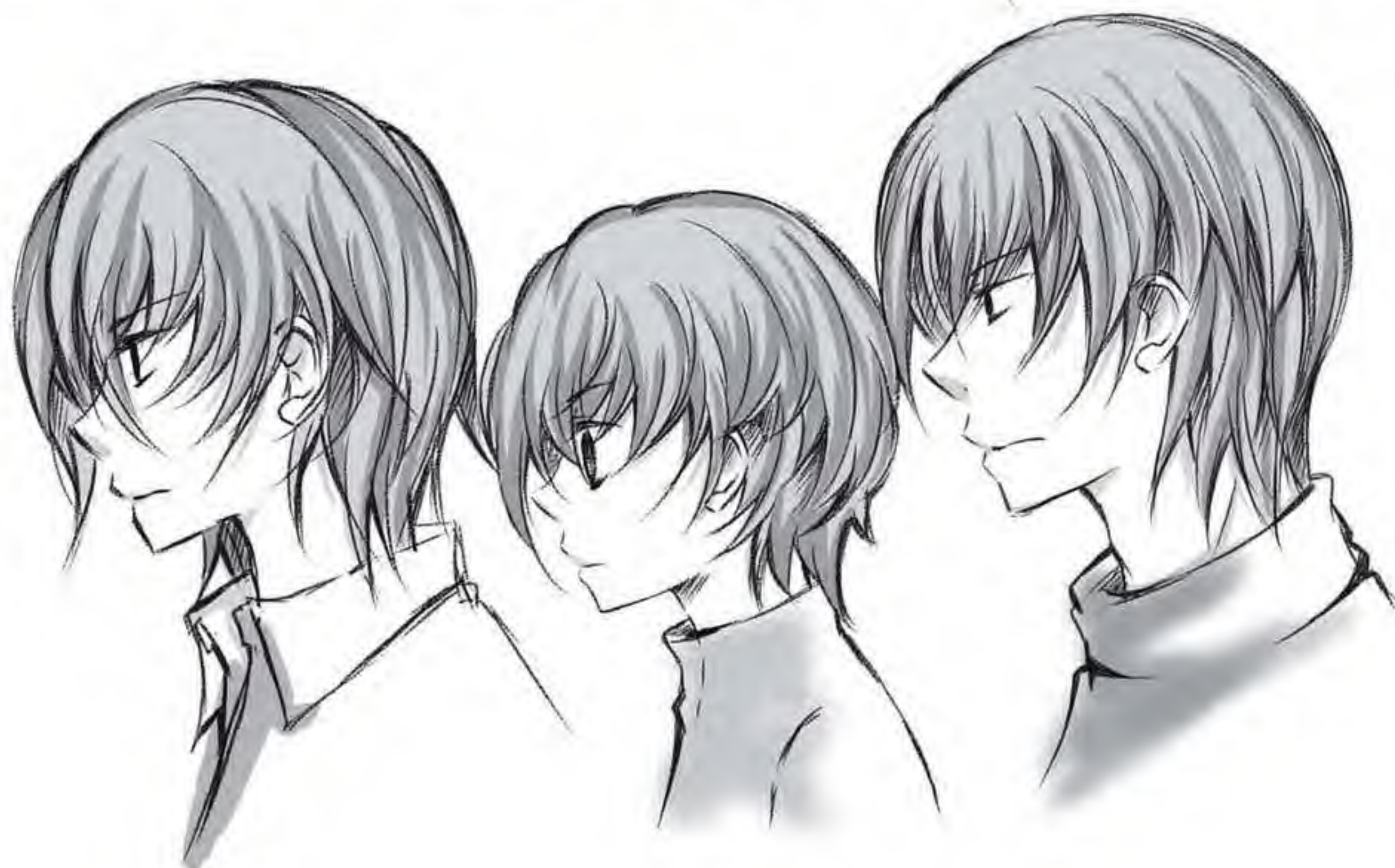
余分な線を消して完成！

S

L

口の開いた横顔

閉じた口
少し開けた口
開けた口
大きく開けた口
大きく笑った口
鼻根より上の輪郭に変化なし
大きく口を開けた状態では鼻も角度をつけて上に、下アゴはさらに下がります。
口を少し開けた状態では輪郭はほぼ変化ありません。
口を開けた状態では開けた口の分、下アゴが下がります。
大きく開けた口の影響で下アゴの位置は奥にズレます。
大きく口を開けるとき、アゴは真下には開きません。

横顔の作例

横顔は輪郭で絵柄の個性が出ます。45ページと併せて、参考にしてください。そして、自分好みの輪郭を探してみましょう。

アオリ・フカン・感情表現

顔のアオリとフカン

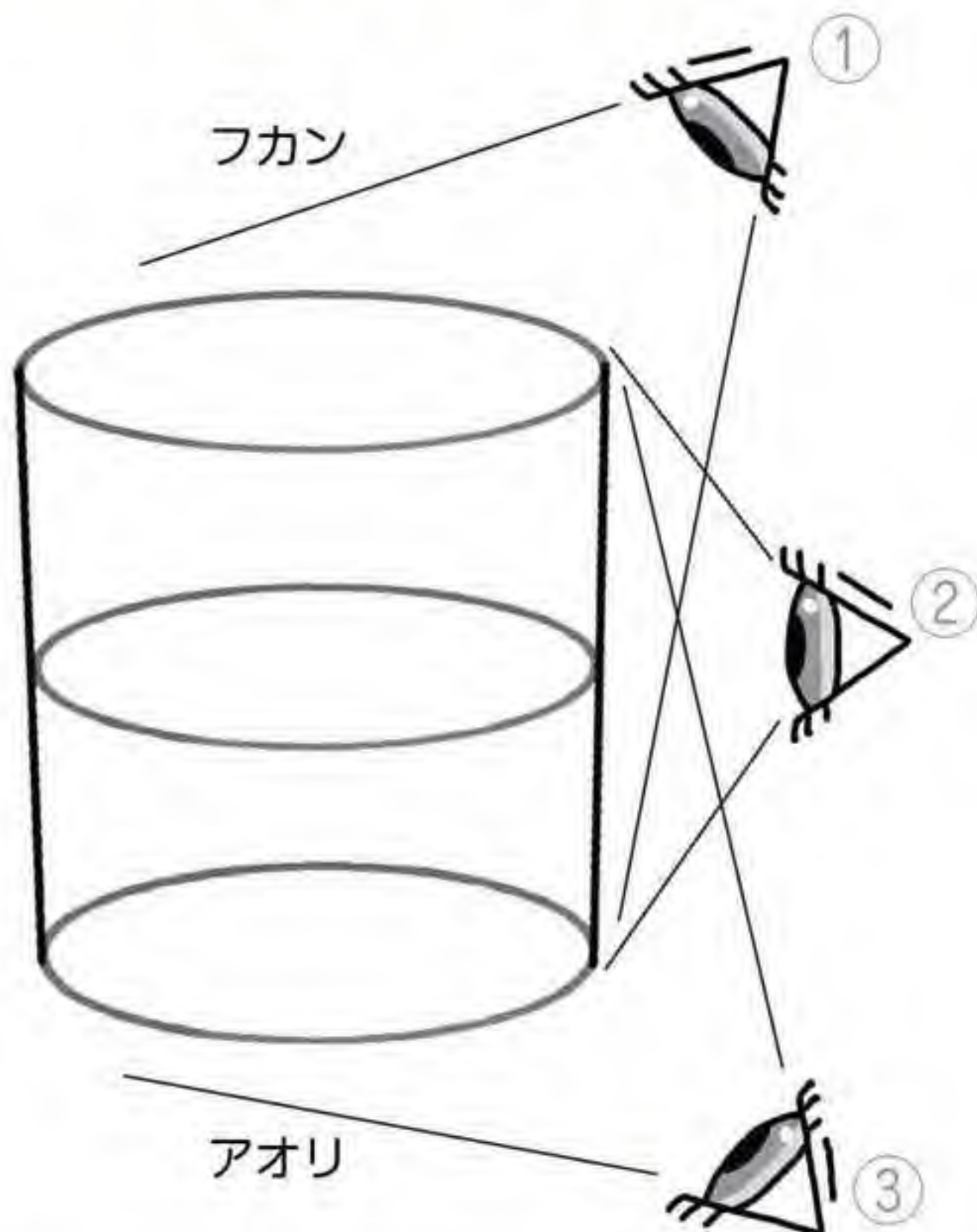
フカン

①

②

アオリ

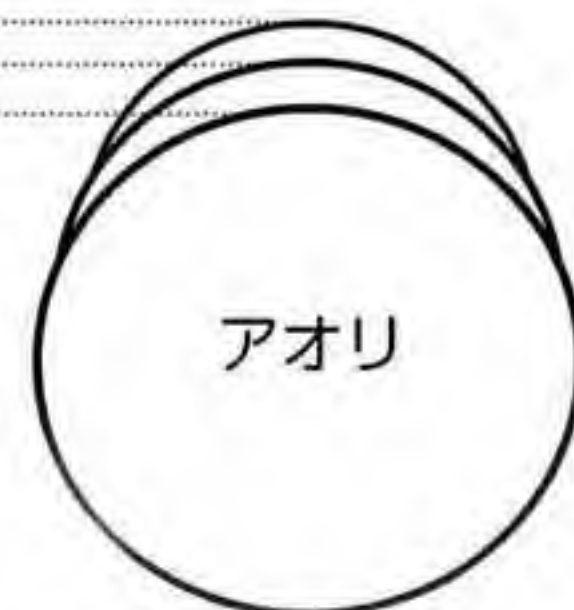
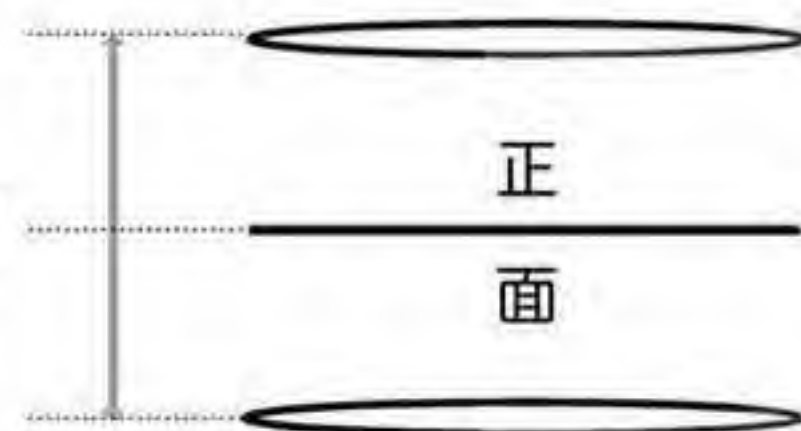
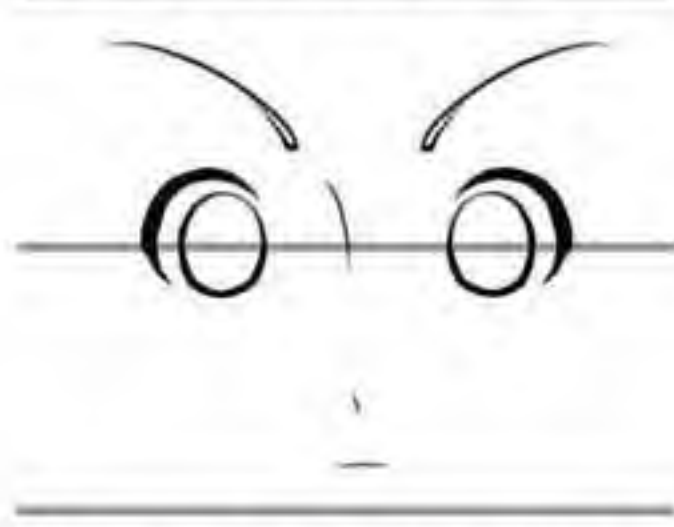
③

フカン

①
円と円の間隔
が狭まります。

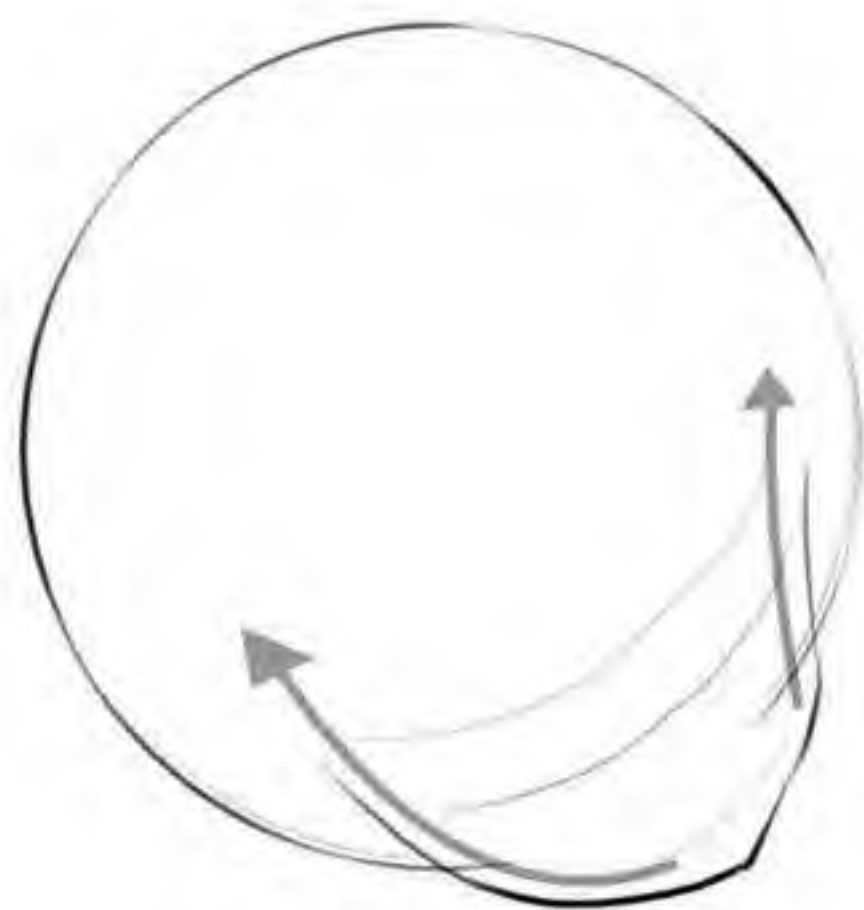
②
円と円の間隔
が開きます。

正
面

③
円と円の間隔
が狭まります。

アオリ

フカンとアオリのカーブに沿って顔のパーツを平面的に当てはめてみます。

＊カーブに厳密に沿わなくても OK。上下に圧縮するだけで二次元的にはそれらしく見えます。

髪の毛の面積を多く。
顔のパーツは縦に圧縮
するイメージです。

あまり描かれないアン
グルのアオリ。
顔パーツは鼻以外、縦
に圧縮します。

円の一角にアゴを突き出すように。

輪郭に沿わせたカーブに顔パーツ。

円にちょい足しの髪の毛。

一角にアゴを食い込ませ気味に、先端は楕円から突き出すようにします。

カーブに合わせて顔パーツを置きます。

楕円に覆い被せるように髪の毛を描きます。

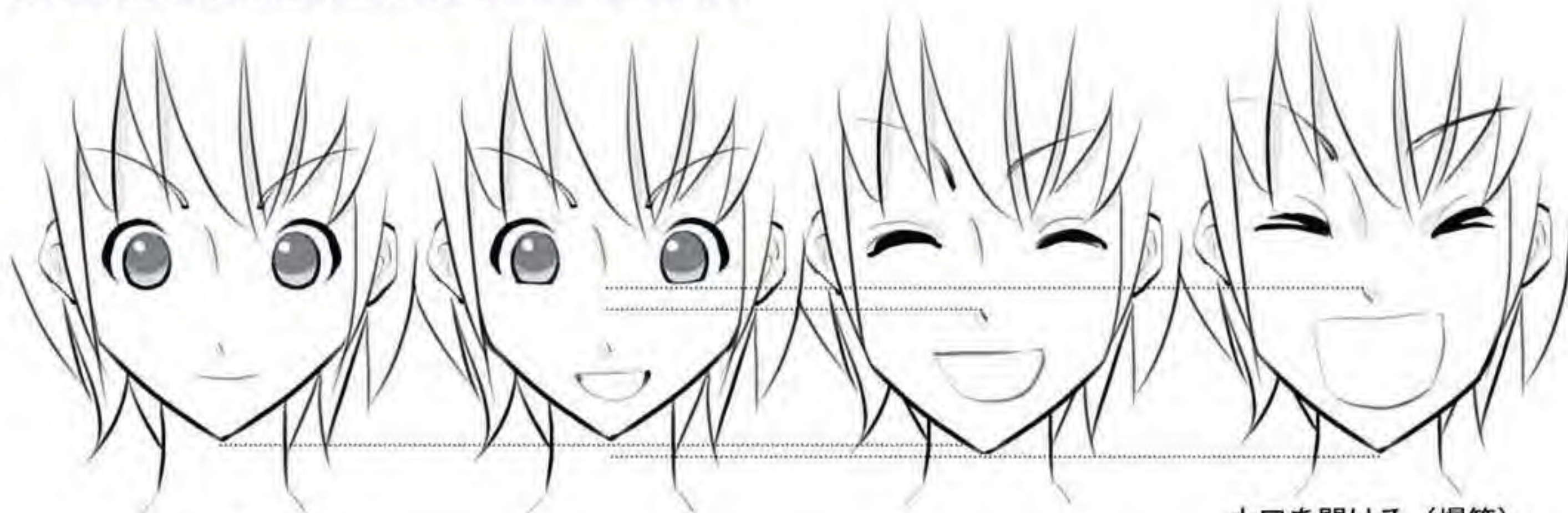
基本の表情

喜

表情の記号

眉は大きく上に弧を描くように。
目を閉じるときは上向きの弧、開けているときは下の輪郭を少し上向きの弧に。
口は半月上、もしくは下向きの弧。

笑うとき、嬉しいときなど

笑い（喜）の程度（変化するパーツと輪郭）

口のみ（微笑）

大口を開ける（爆笑）
＊口の面積が目・鼻の位置と輪郭に影響

左右で違う表情（さまざまな思いを含んだ笑い）

「ふふん」など、あざけり笑い

泣き笑い

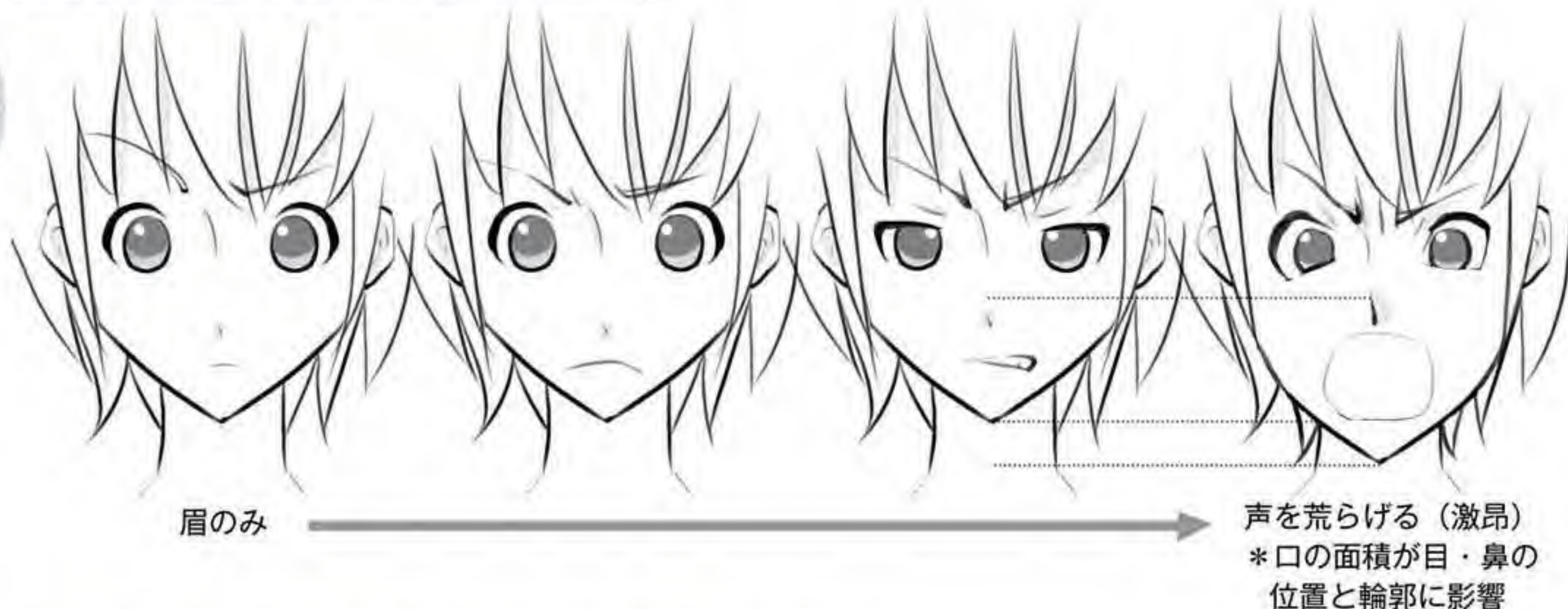
「……」など、体面を保つ笑い

喜
作例

怒ったとき、気に入らないことがあったときなど

眉間にシワ、眉は端に向かって上がります。目は片方少しだけ細めたり、見開いたり。口は歯をかみ締める様が見えるように片方噛みます。

怒りの程度（変化するパーツと輪郭）

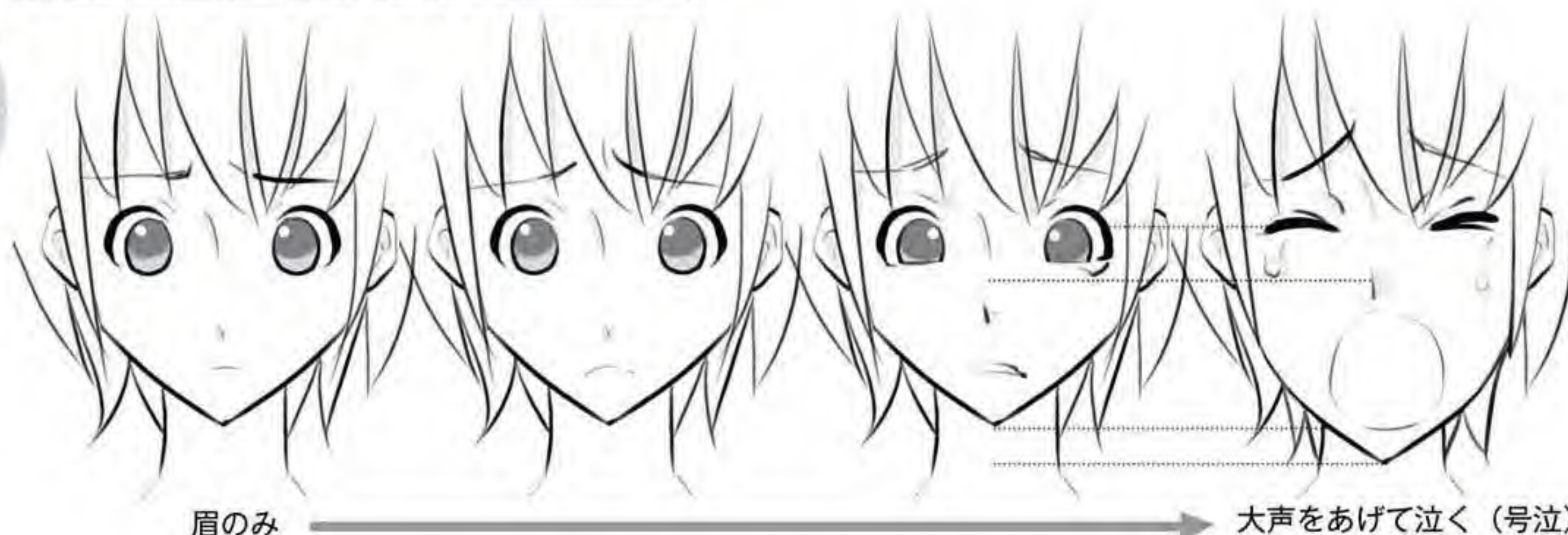
眉のみ → 声を荒らげる（激昂）
＊口の面積が目・鼻の位置と輪郭に影響

左右で違う表情（さまざまな思いを含んだ怒り）

「……ははは」など、体裁を取り繕う怒り　　怒り泣き　　「……！」など、怒りの最中の気づき

怒
作例

眉は垂れ下がります。
目は涙を溜めたり潤んだり。
口は逆半月（笑うときとは上下逆の影）。

悲しいとき、期待が外れたときなど

哀しみの程度（変化するパーツと輪郭）

眉のみ → 大声をあげて泣く（号泣）
＊口の面積が目・鼻の位置、輪郭に影響。

上下で違う表情（さまざま上下で違う表情（さまざまな思いを含んだ哀しみ）

泣き笑い（左右とは違う表現）　泣き怒り（左右とは違う表現）　静かに泣く

哀
作例

褒められたり、惚れられたりしたときなど

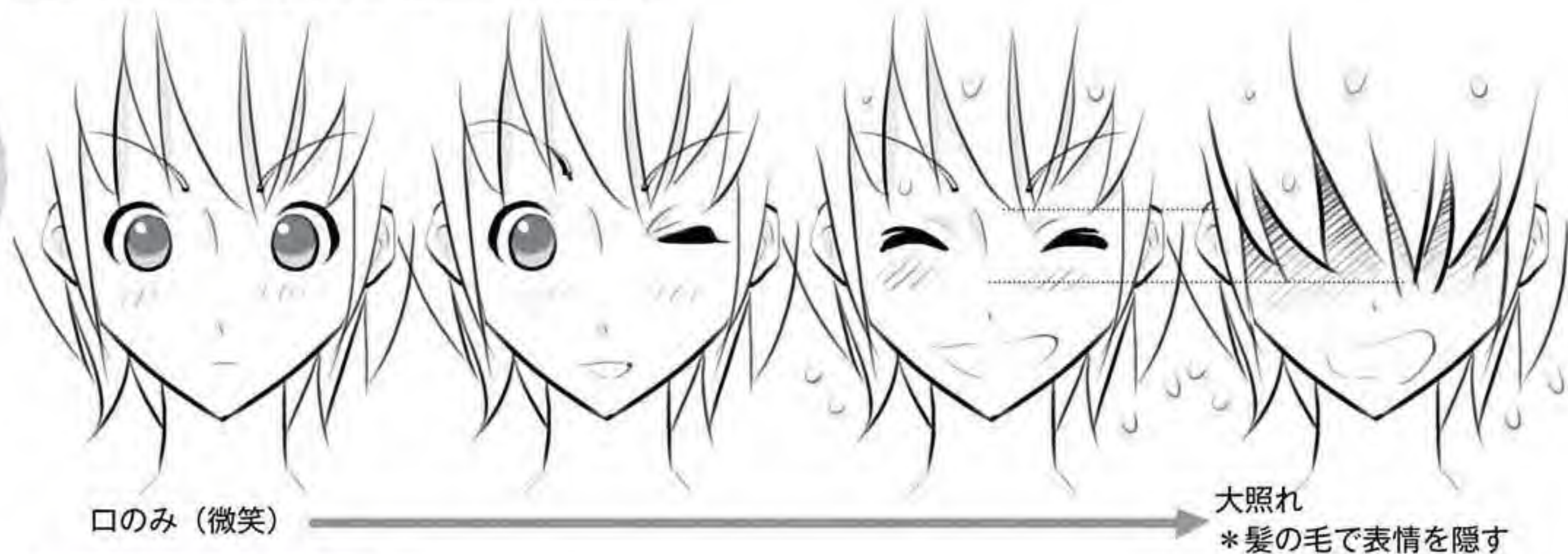
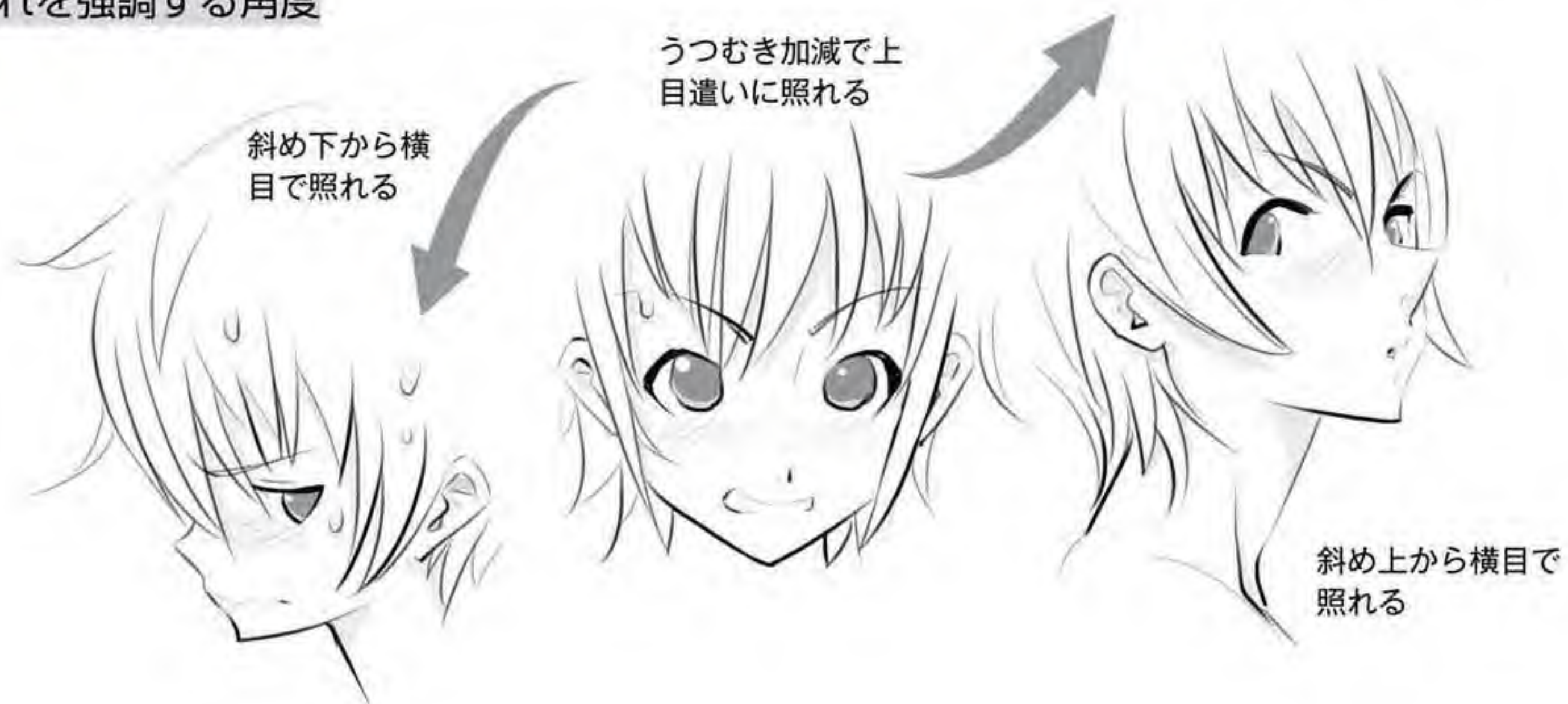
両方の眉で影が違います（どういう表情をつくっていいのかわからない様を表現）。目も閉じたり、開いていたり（同理由）。口は喜びの表情と同じです（基本悪くない気分）。

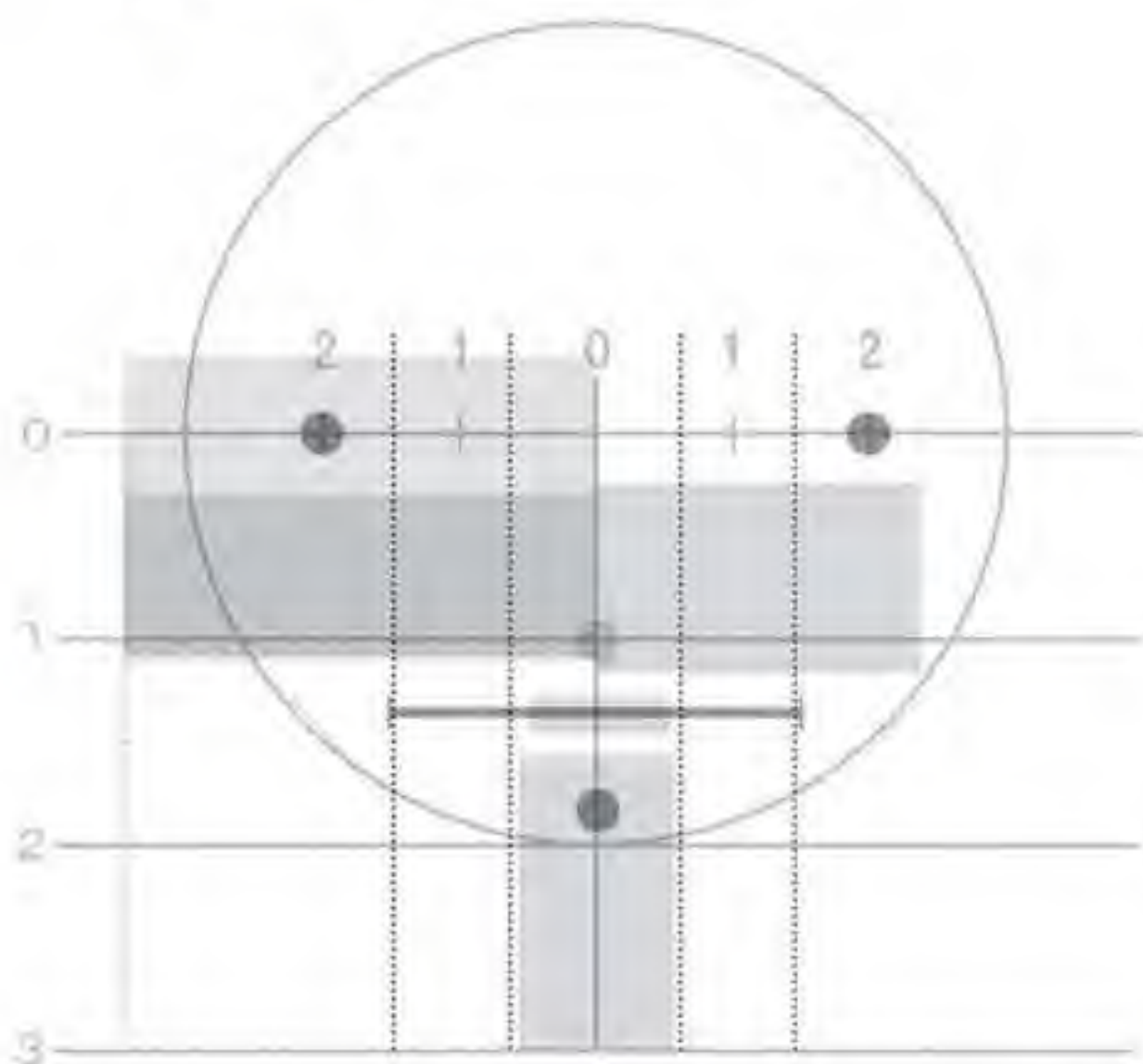
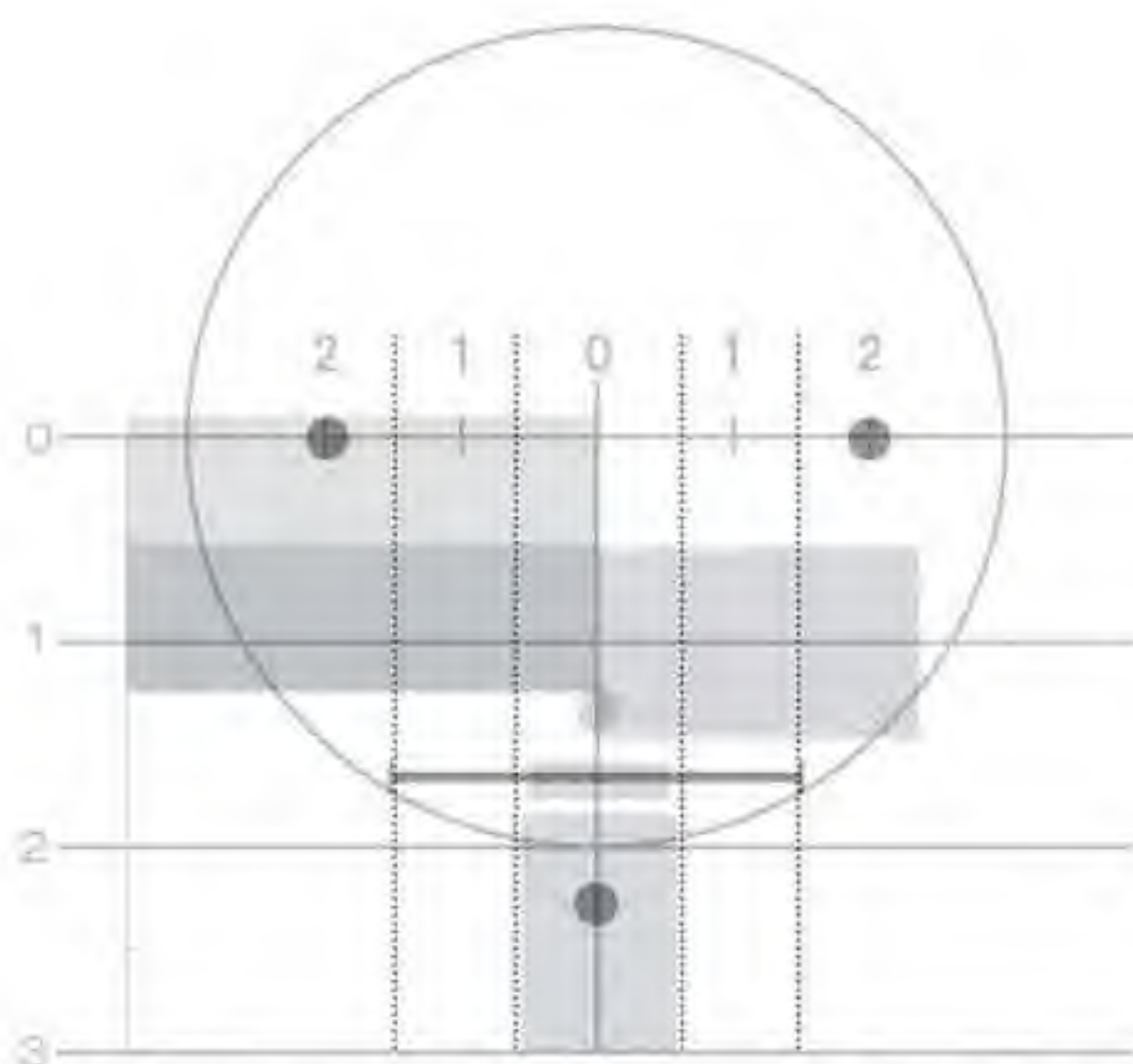
照れの程度（変化するパーツと輪郭）

照れを強調する角度

照
作例

その他の感情表現

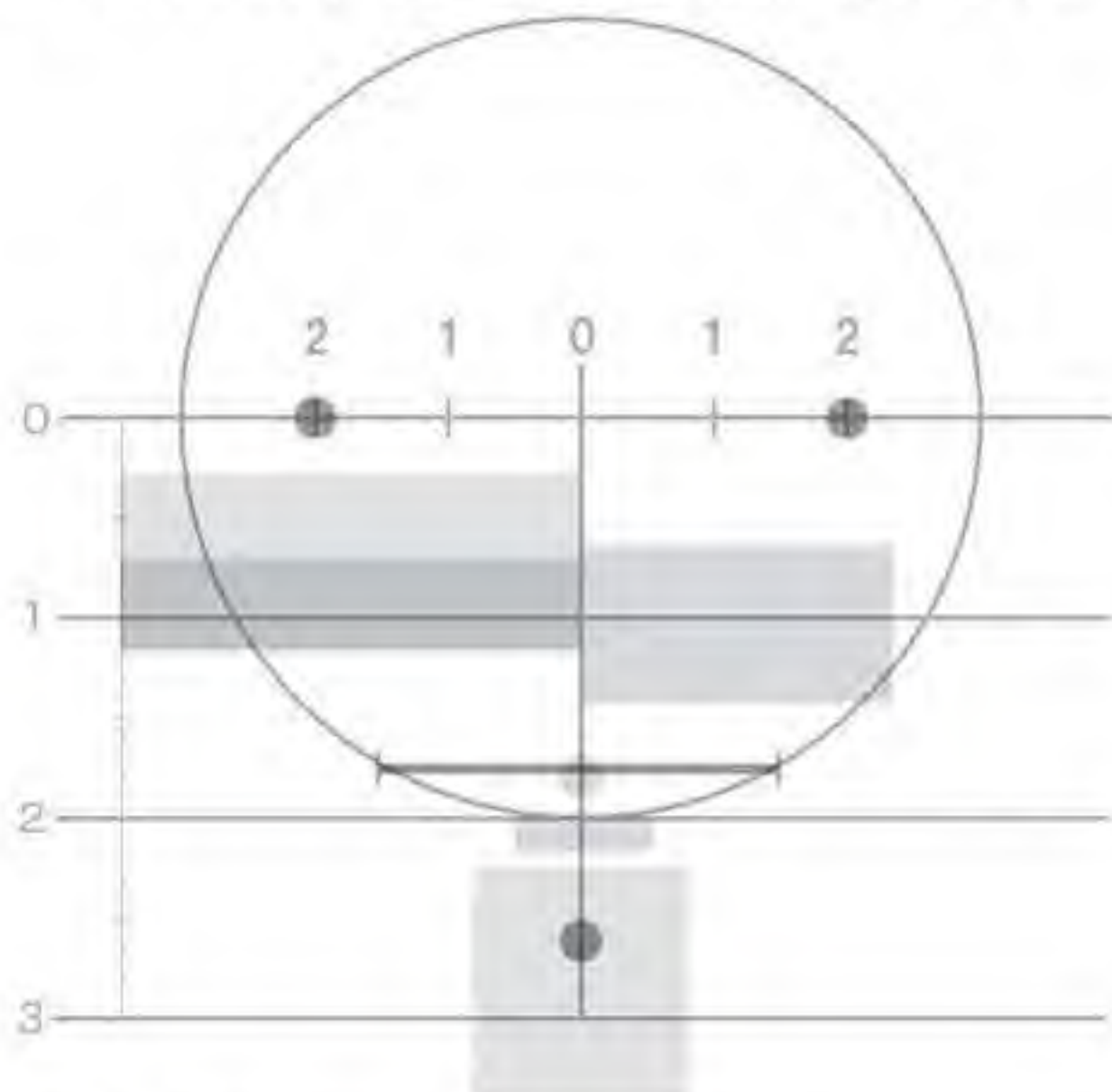
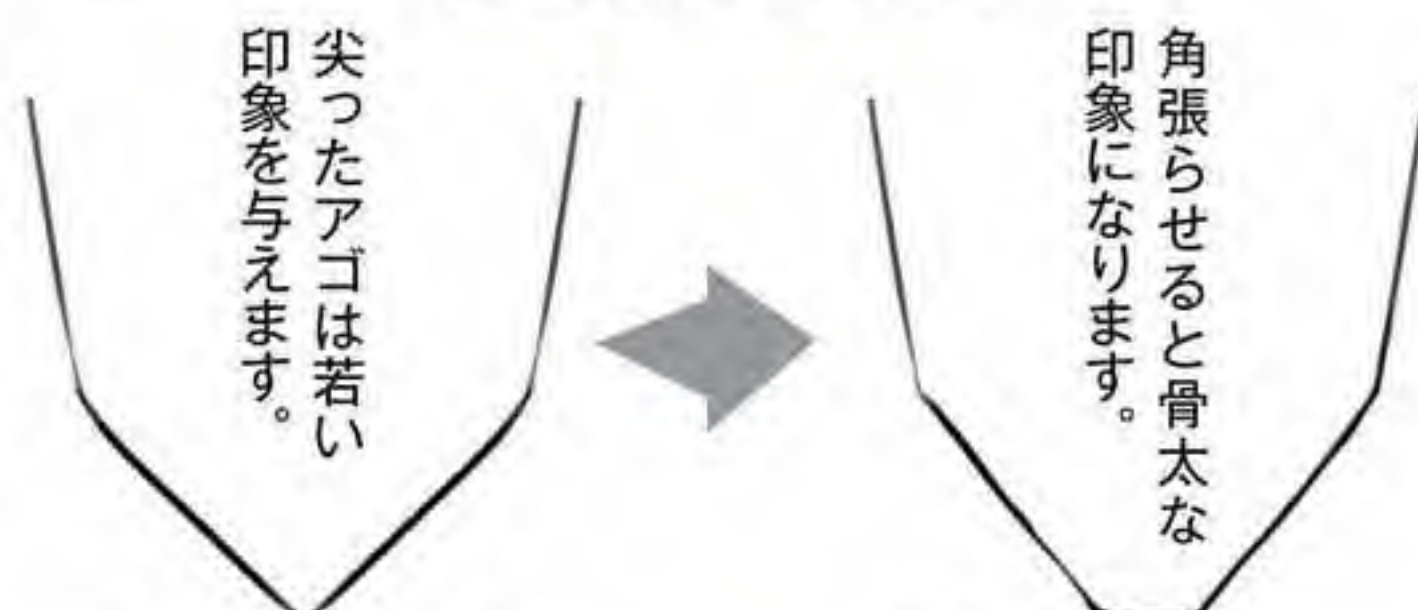
驚く
悩む
得意気
ドヤ顔
どやぁ…

S・M・Lの年齢をずらす

少し成長したSはもちろん、幼いSもガイドを工夫すれば描けるようになります。

好みのSはあなたの工夫次第で生み出せます！

MとLの中間は限られています。しかし、顔の幅や目、口、鼻のパーツの位置を自分でカスタマイズすれば、あなた好みのMが描けます。

アゴの形を変える

尖ったアゴは若い印象を与えます。

角張らせると骨太な印象になります。

ヒゲを生やす

ヒゲはアゴのラインを目指して三角形を連続的に描くイメージです。

シワを描く

描き込みすぎるとただのおじいさんになってしまうので、目の下と口元だけにしましょう。

口元のシワは片側だけがいいでしょう。

番外編

デフォルメキャラクターの描き方

男の子のデフォルメキャラクターを描く場合は、基本的に丸っこく可愛らしく描きます。「男らしさ」よりも「可愛さ」に重点を当てて描いてみましょう。

もとの頭身は
7頭身です。

2頭身
体部分は胴と足が
1：1程度。体は
丸みを意識します。

3頭身
顔：胴：足がそれぞれ
同じくらいの大きさ。
足が長いほうがかっこ
よく見えます。顔は2
頭身とほぼ同じくらい
のデフォルメ。

4頭身
3頭身よりも足が長く
なって、Sタイプの体
型に近づきます。顔は
デフォルメのまま。

Point

- デフォルメキャラクターの場合、もとの体型や顔の形は基本的に考えません。
- 髪型、目の形、服装、しぐさなどで特徴づけます。
- 手足は小さく。からだの幅は顔の幅と同じかそれ以下。
- 顔を描くときは輪郭は丸く、目は大きく。鼻はなくても構いません。口も小さめ。

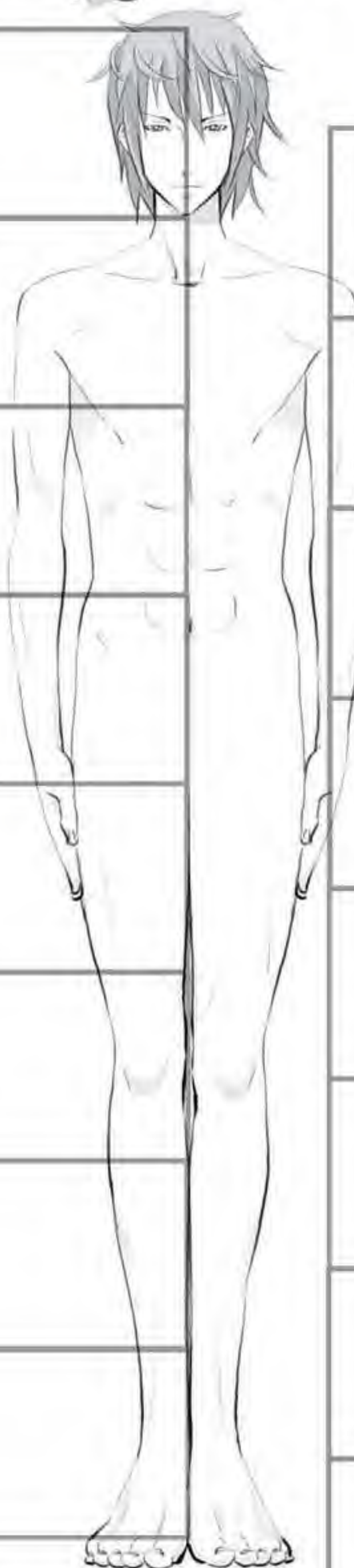
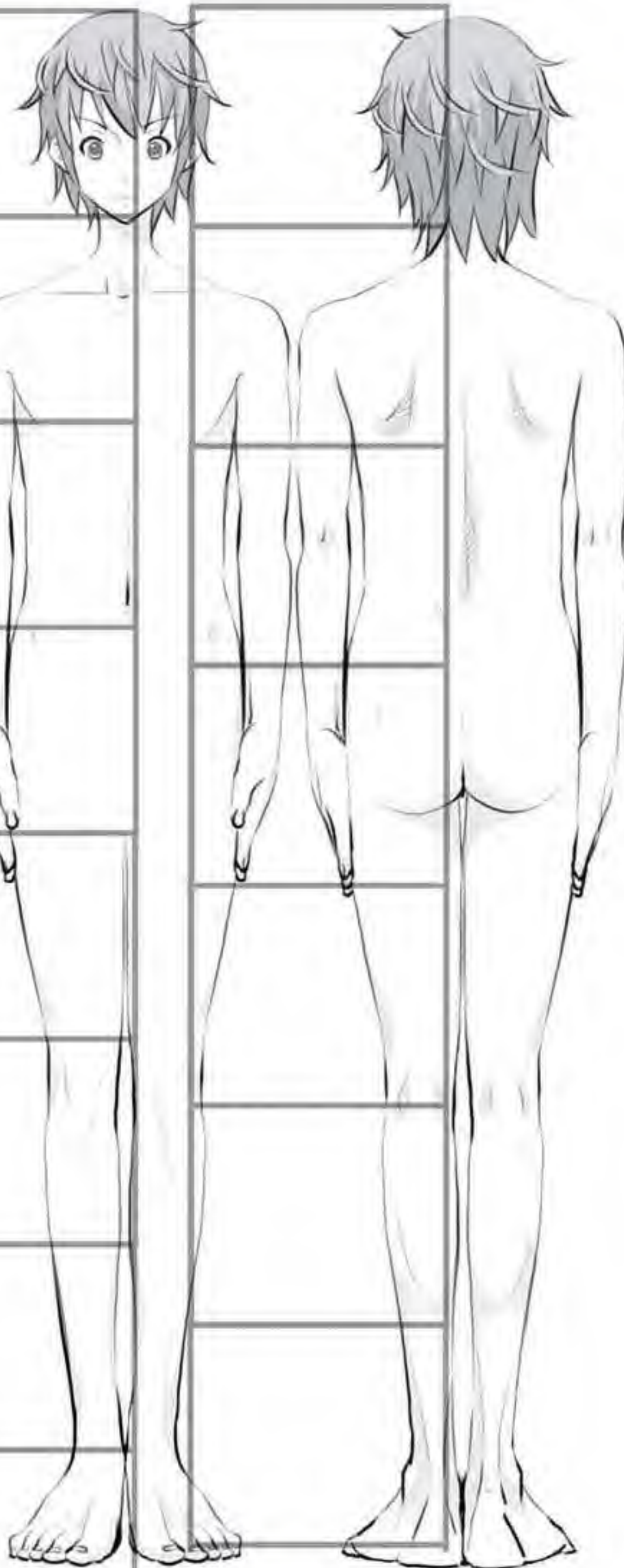
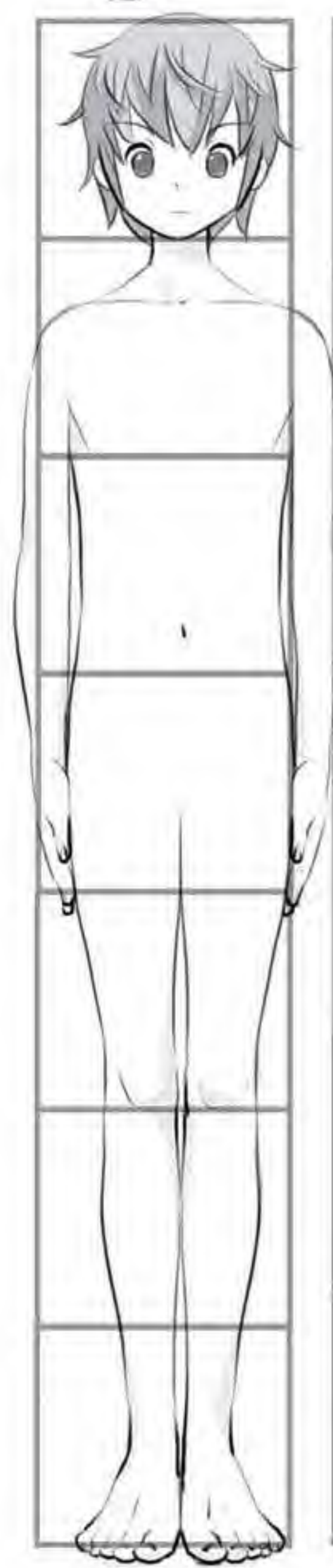
デフォルメとは、対象となるものの特徴を強調して、それ以外のものを簡略にしたり省略したりすることです。デフォルメキャラクター（ミニキャラクター）を描く場合には、同じ頭身、同じ体型の中で、どのポイントでそのキャラを特徴づけるかが重要になります。

第2章 からだの描き方

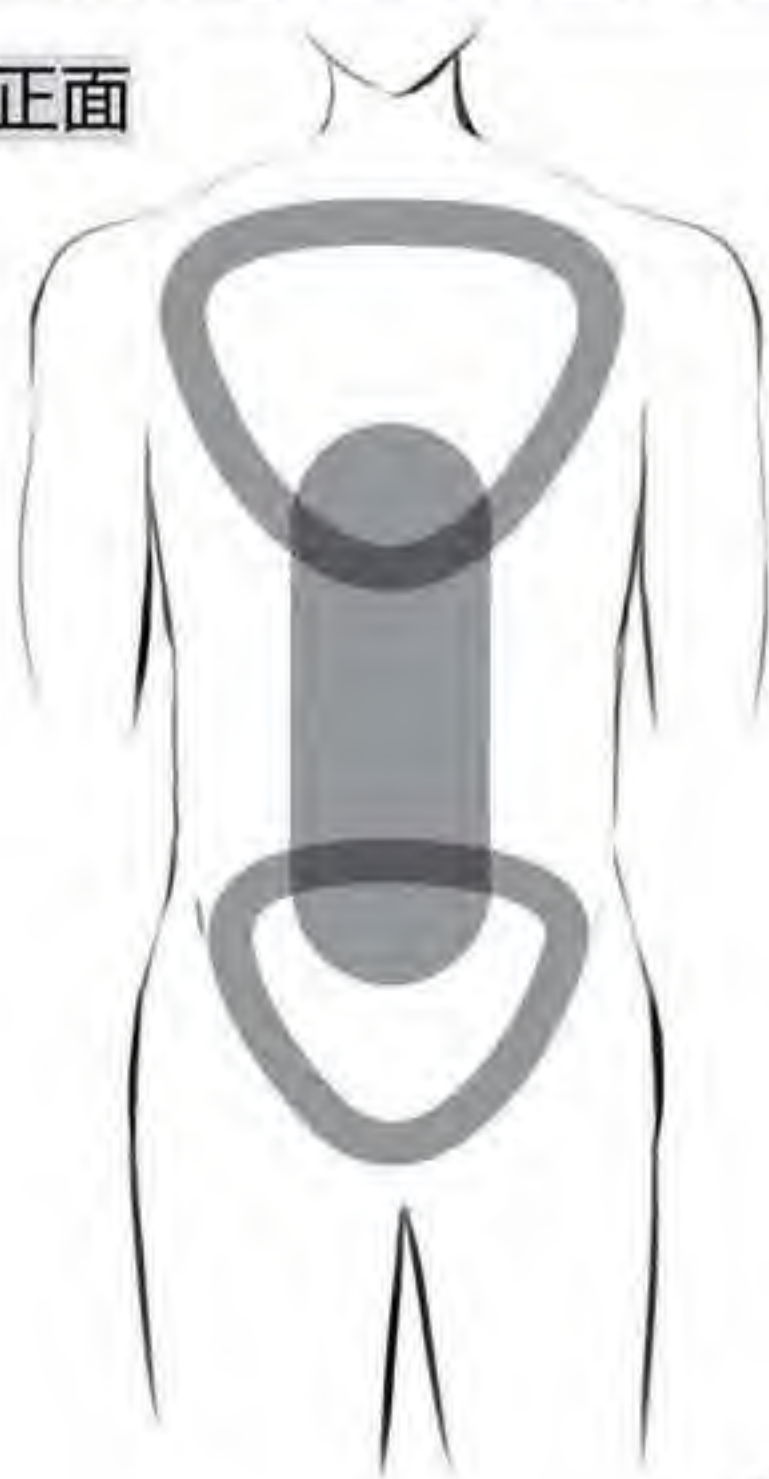
ここでは、基本となるからだの描き方を解説してきます。Mタイプの男の子を中心に、全身が描けるように練習しましょう。特に裸の状態で動きのついたポーズを描けるようになれば、服を着せたときにも体のバランスを保ちつつ描けるようになるはずです。筋肉のつき方などもここで解説していきます。

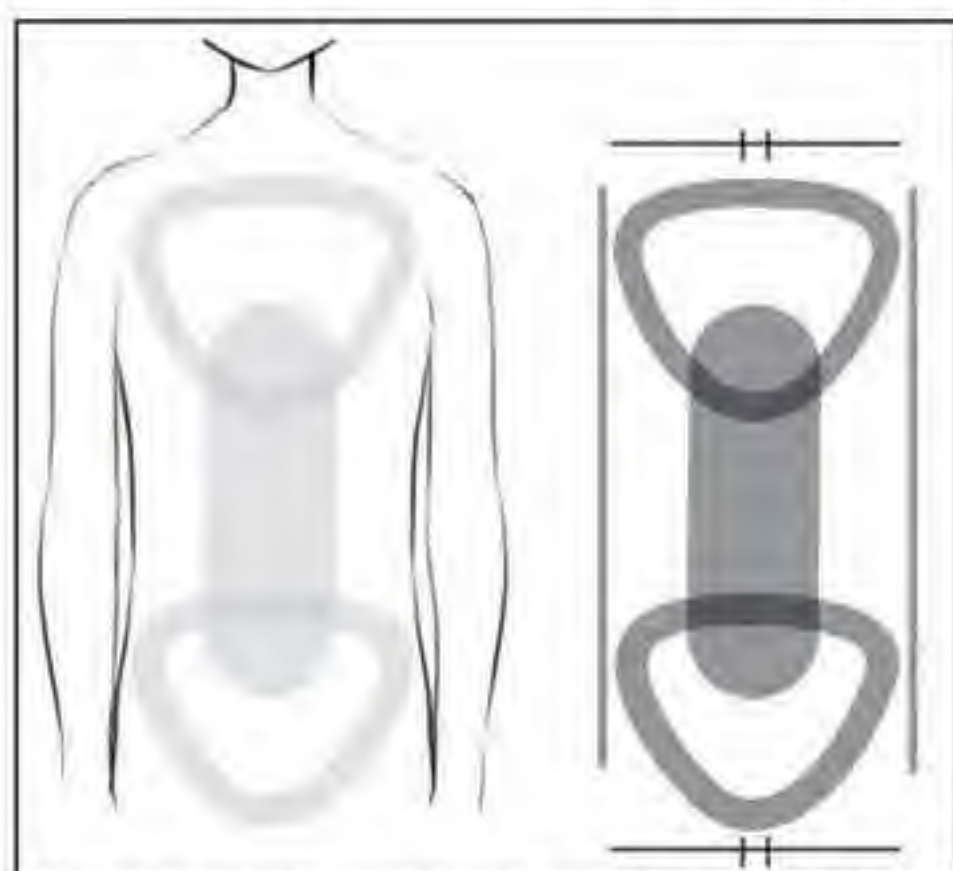
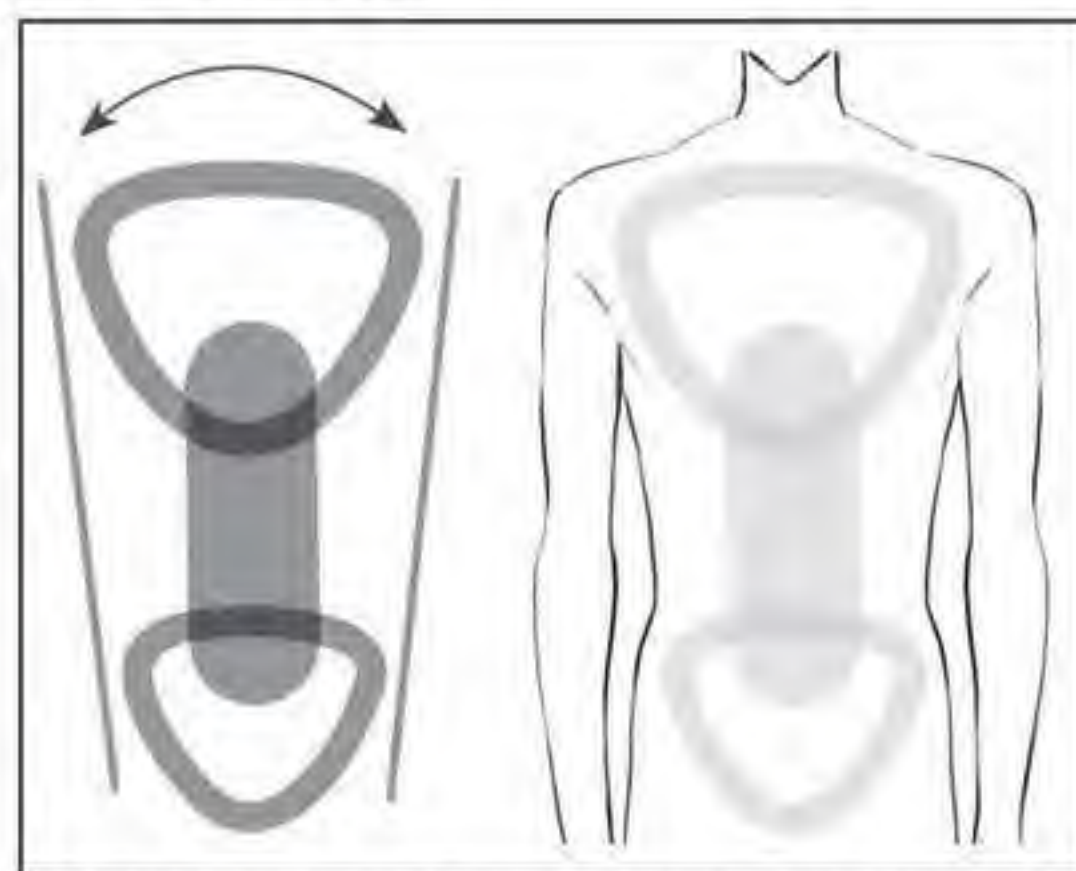
頭身について

頭身の目安

各タイプの頭身の目安はこのようになります。

胴の描き方

正面と横のボディバランスパーツ

正面

ボディバランスパーツとは「胸部」と「腰部」、この２つをつなぐ「腹部」からなる胴体の簡易モデルです。

胸部のバランスの変化が体型に与える影響

胸部が腰部の幅に近づけば近づくほど幼児体型に。

胸部が大きくなればなるほど男らしい体つきに。

横

横のボディバランスはS・M・Lどれも同じです。

胴の基本情報

ボディバランスパーツの形を変えることで、各タイプの胴を描き分けることができます。

S

平行なボディバランス

起伏は少なく、お腹を少しだけ細く

背中側は少し幅広（逆三角形）気味に

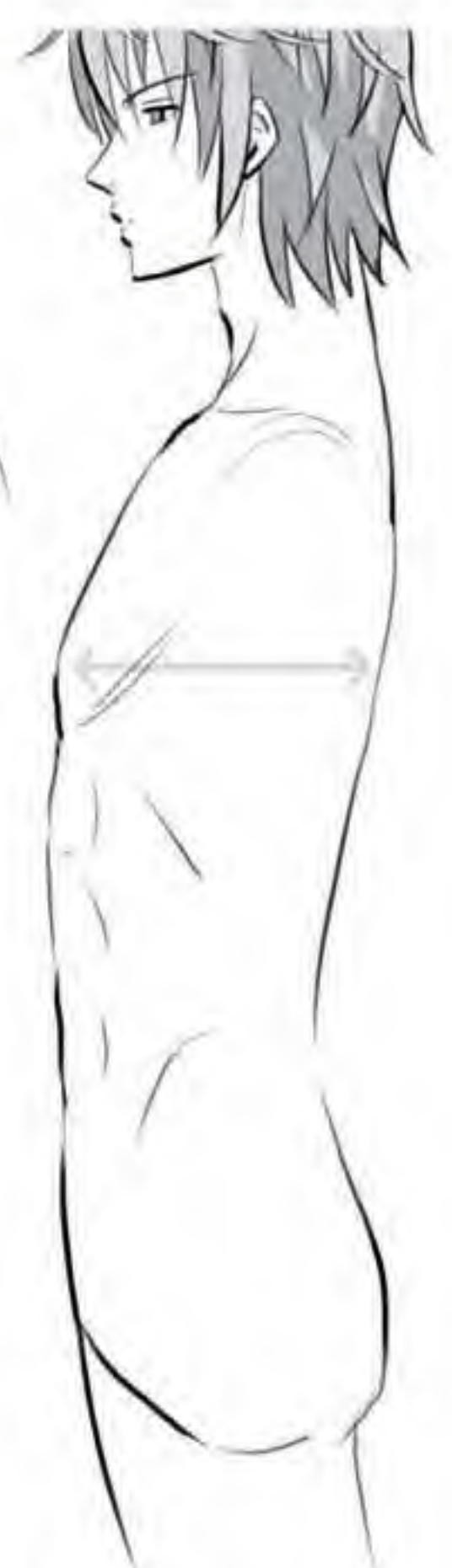
S字が少し傾いて前に突き出す感じ

入れる筋肉線は最低限のもののみです。

Z

開いたボディバランス

大胸筋と肩甲骨は濃く

他の筋肉線は細く薄く

入れる筋肉線は縦のものに加えて、横方向のものも入れます。

首の可動域

胴の可動域

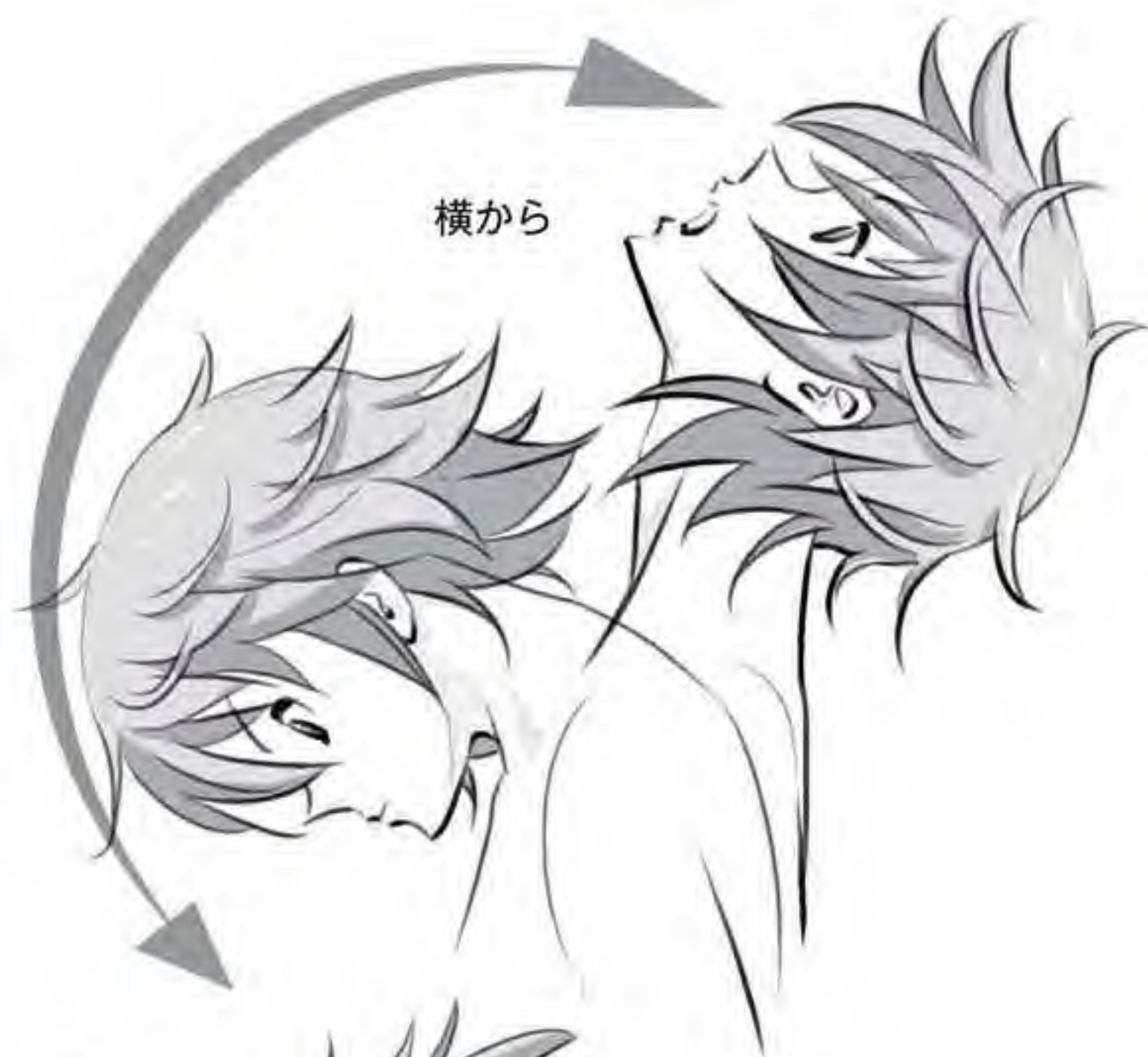
＊腰を固定させての可動

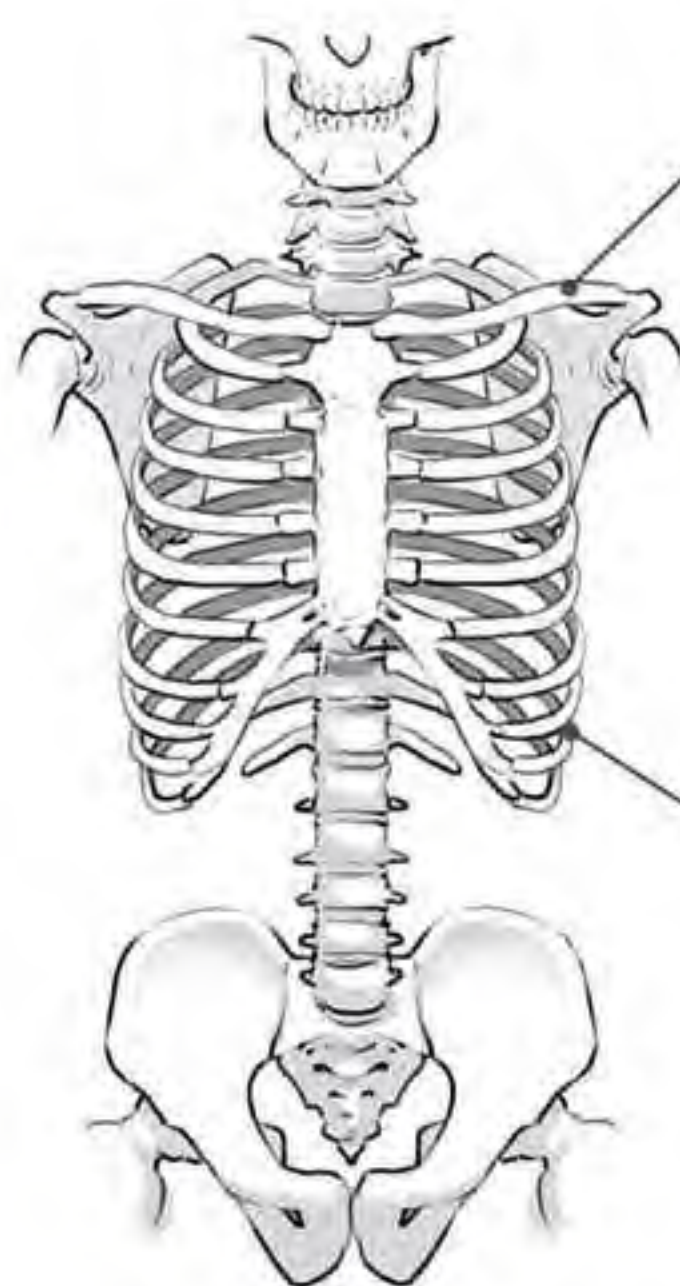
首は 90 度近く
可動します。

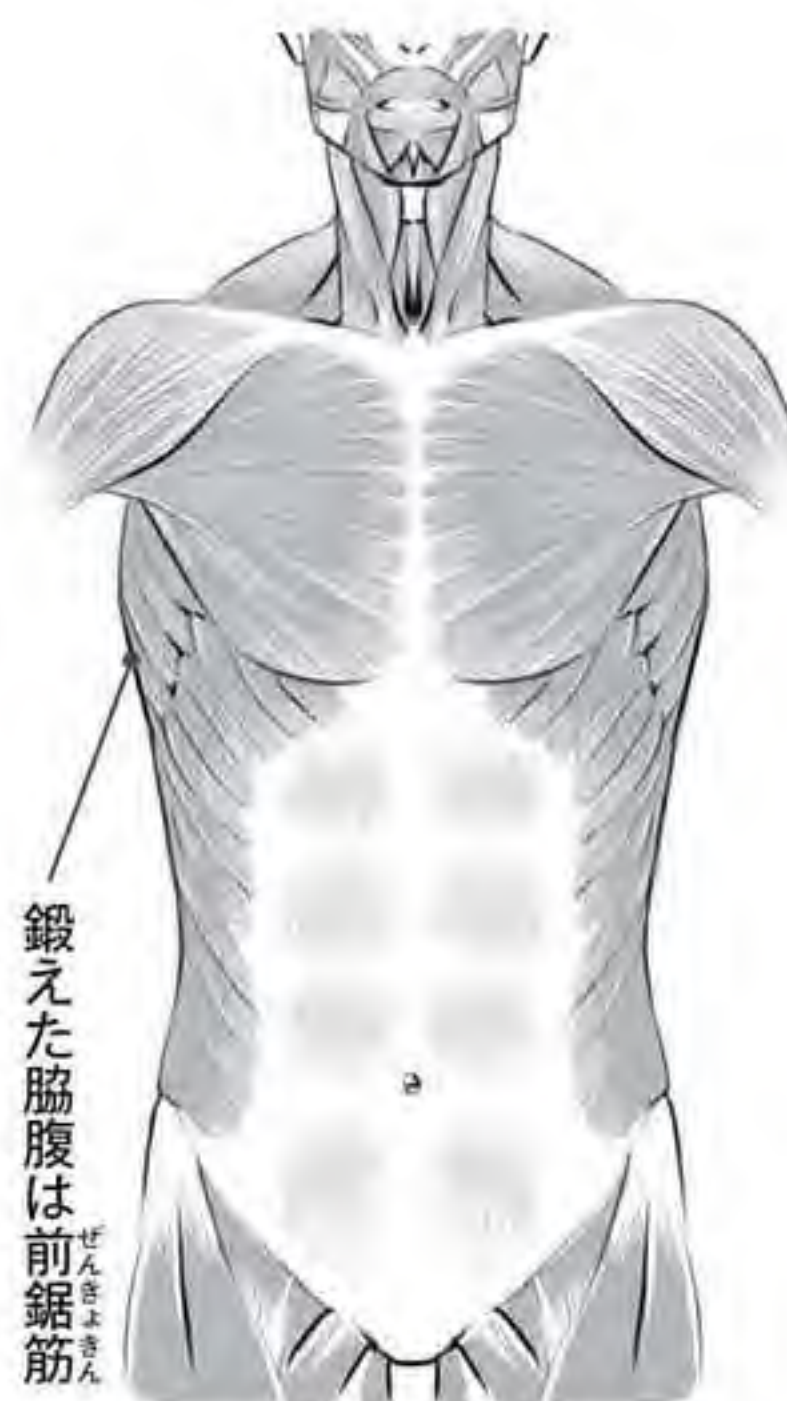
腰を固定させての可動域は 180 度に満たないですが、下半身の可動も含めると可能になります。

腰を固定させての上半身は、
90 度近く可動します。

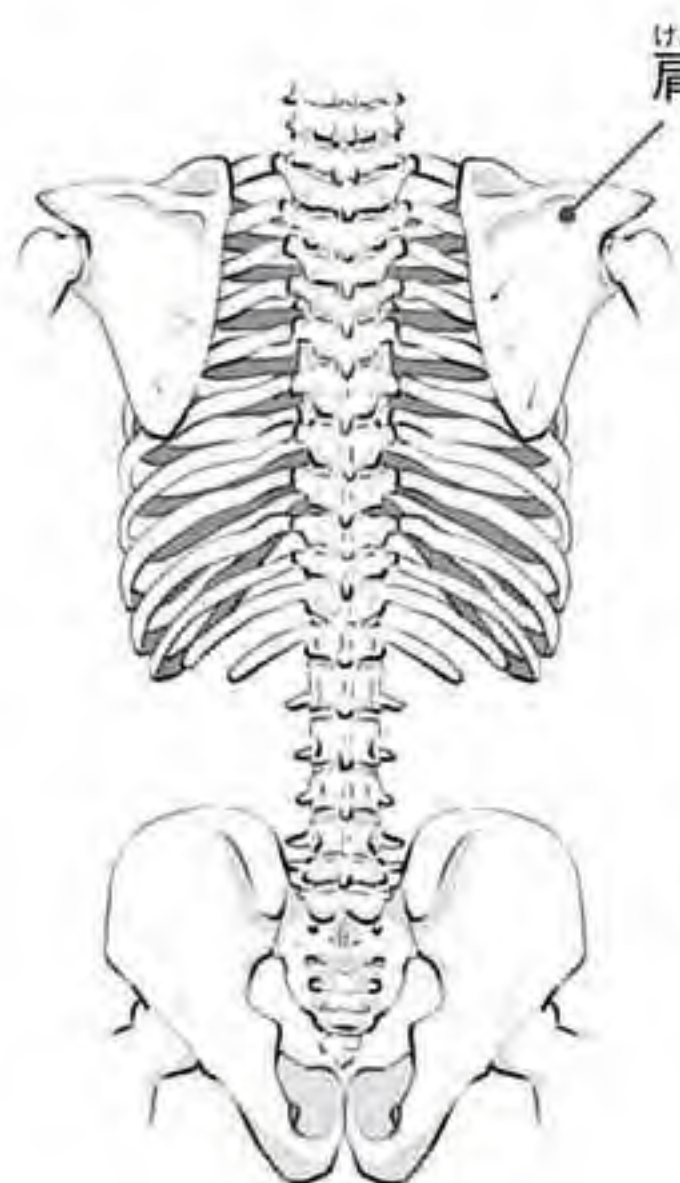
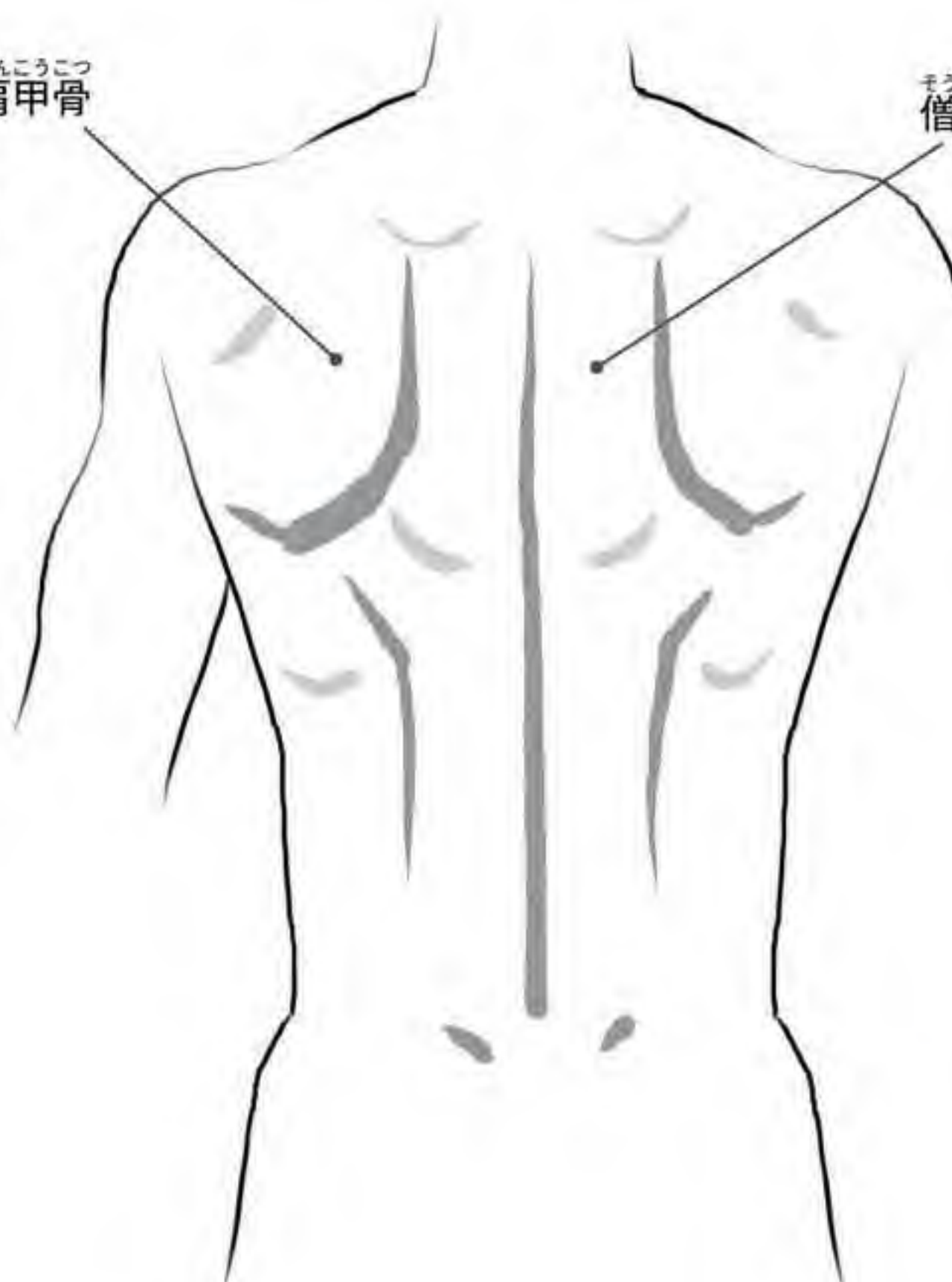
横方向

前後

胴の筋肉を表す線

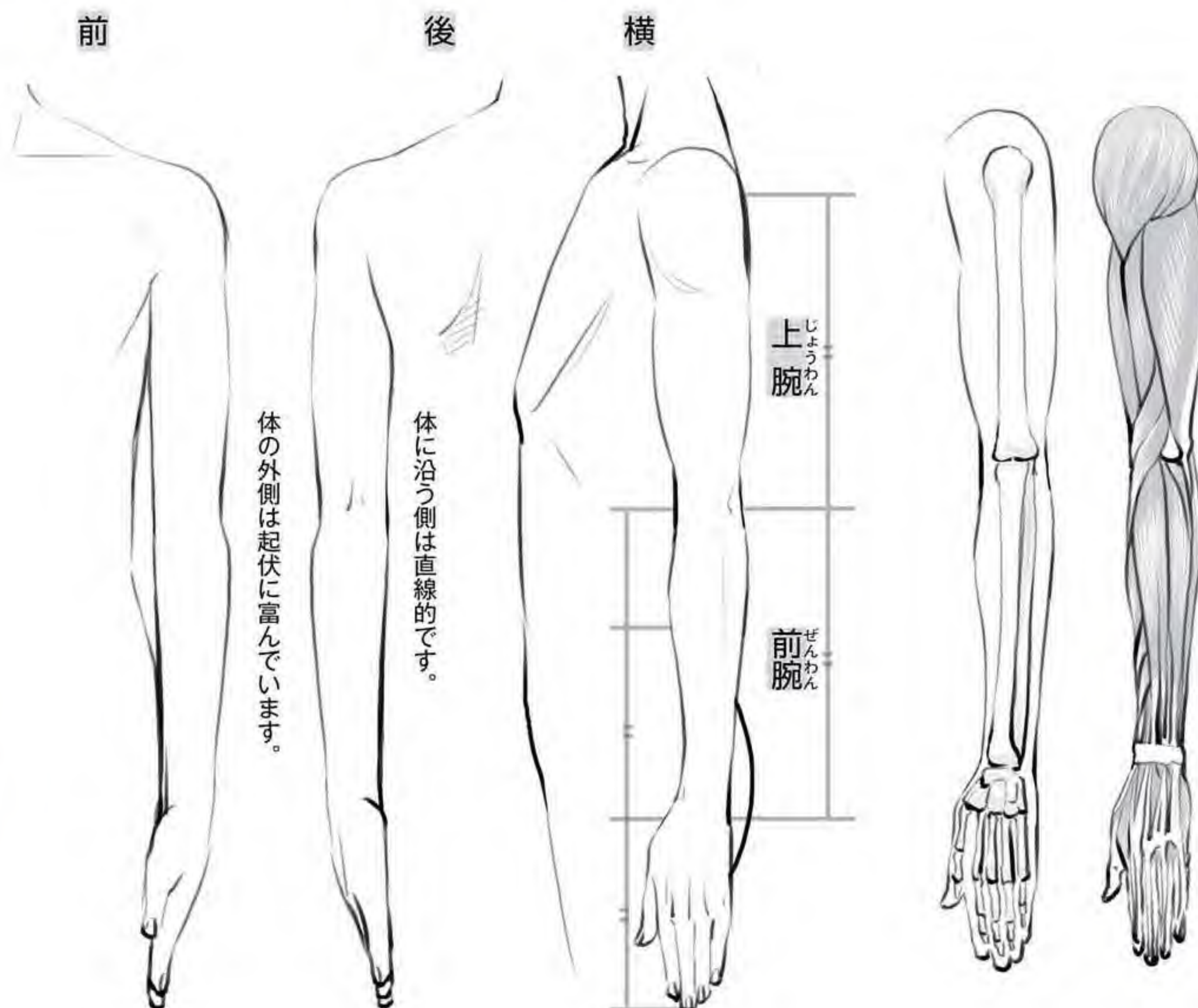
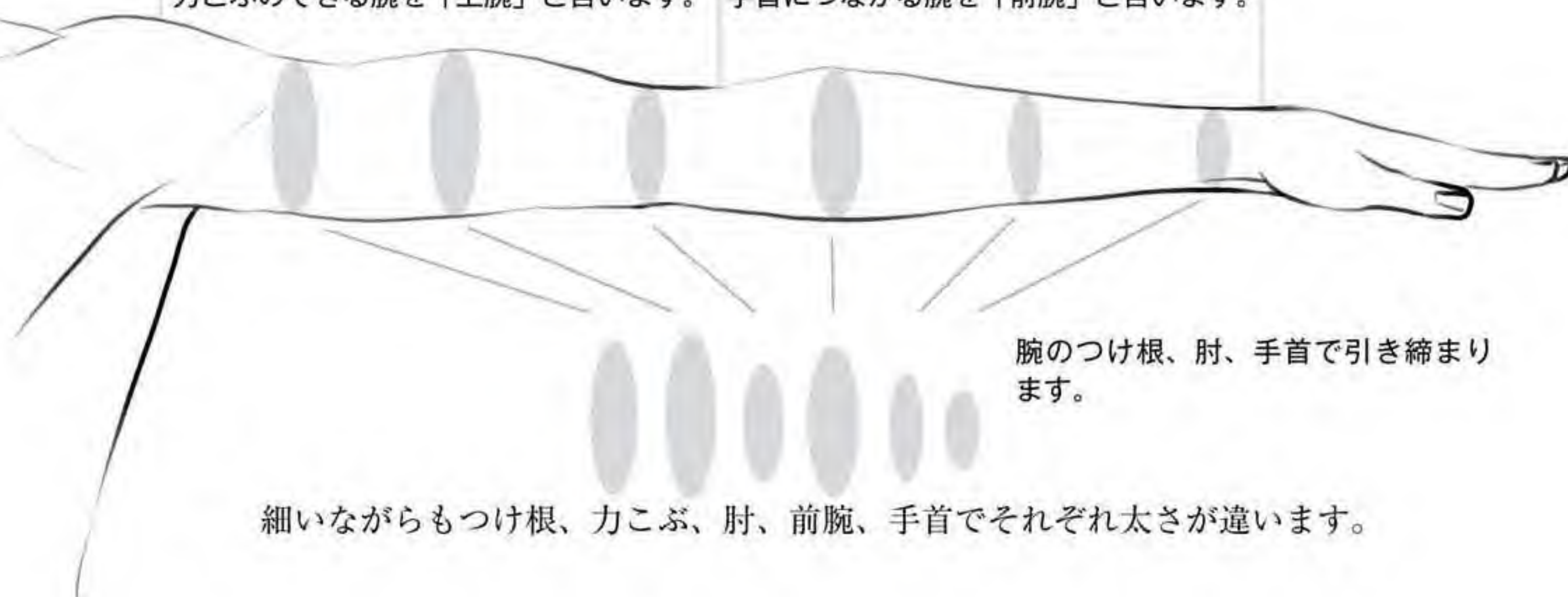
この線を描こう！
筋肉がどこにどうついているかわからない場合は、この太い線をとりあえず描いてみてください。

鎖骨

痩せ細った脇腹は肋骨（あばら骨）

鍛えた脇腹は前鋸筋

腹筋はヘソの上に６つ
＊ヘソの下に２つ（ほとんど描かない）

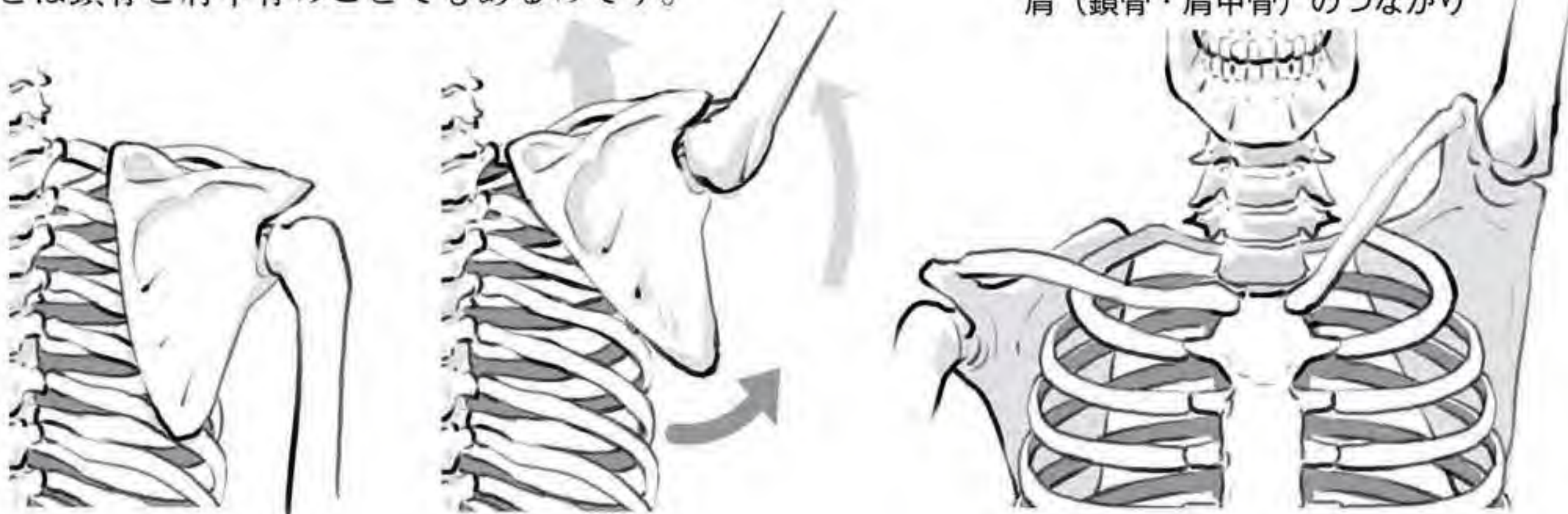
＊濃い線は基本筋肉（すじ、骨格）線、薄い線はより鍛えたときの筋肉線を表します。

肩から腕の描き方

腕の筋肉を表す線

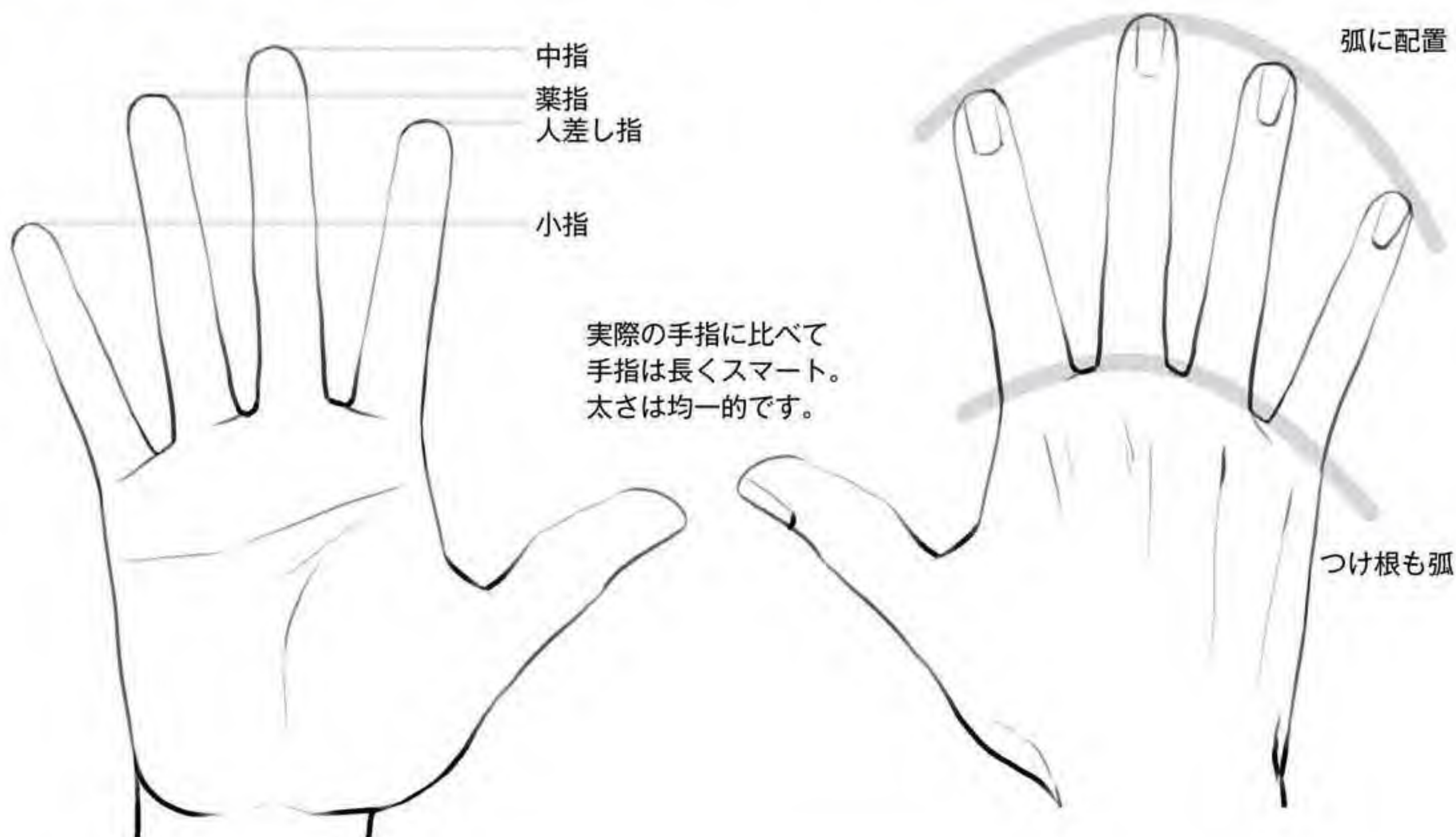
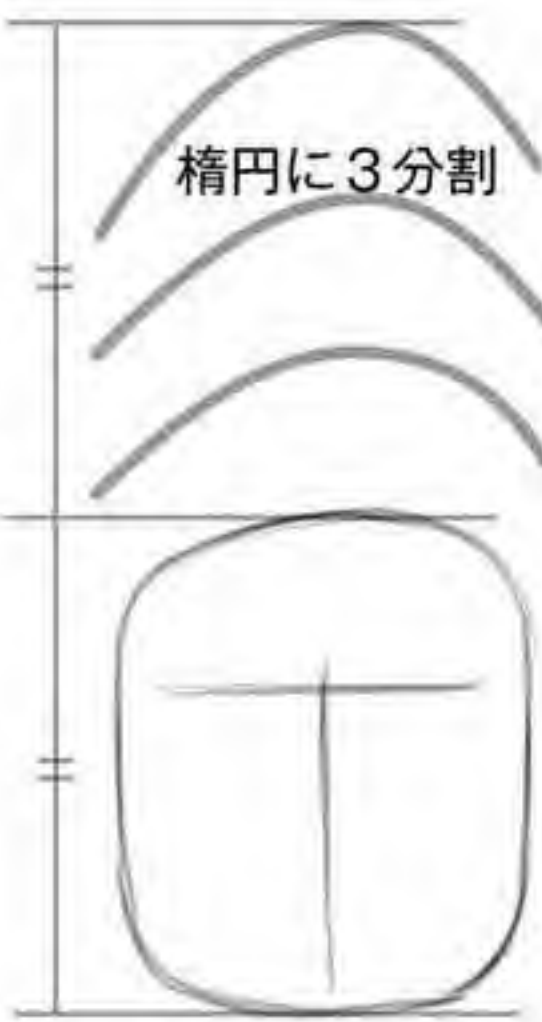
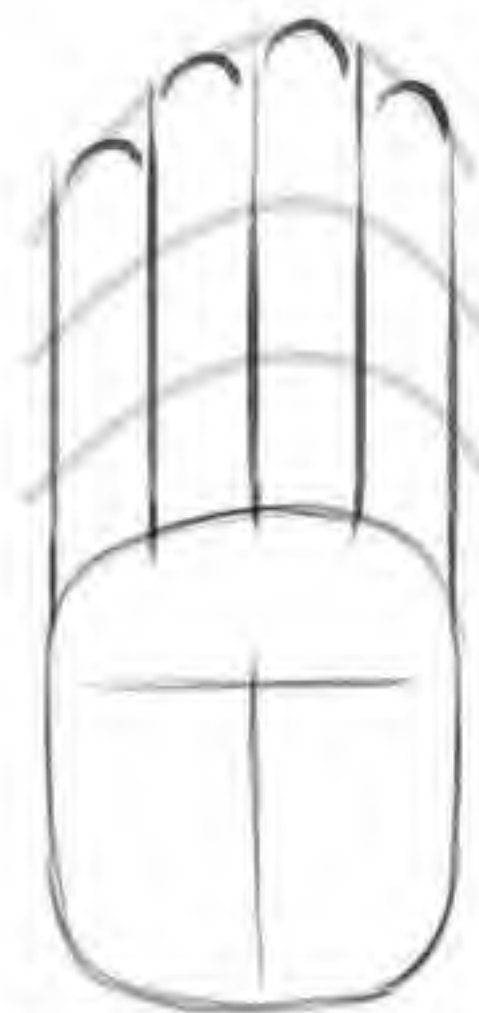
腕の基本情報

腕の基本的な描き方はＳ・Ｍ・Ｌ共通です。

力こぶのできる腕を「上腕」と言います。 手首につながる腕を「前腕」と言います。

腕のつけ根、肘、手首で引き締まります。

細いながらもつけ根、力こぶ、肘、前腕、手首でそれぞれ太さが違います。

肩の基本情報

前
肩は腕の一部と考えましょう。
肩は胴体とのジョイントの役
割を果たしています。
腕を上げると同時に肩
も上がります。胴から
いきなり腕が上がるわ
けではないので注意。
後
鎖骨もまた肩と同時に
上がっています。
肩が上がるということは、後ろで
は肩甲骨も同時に上がっています。
肩とは鎖骨と肩甲骨のことでもあるのです。
肩（鎖骨・肩甲骨）のつながり

基本的な手を描く

手は全体的に弧を意識して描きます。

開いた手指

手のひら中心下に点を描きます。

指を放射状に引きます。

ガイドに沿って指を描きます。

つけ根と指先の長さに注意してください。

握りこぶし（正面）

上下にガイドの弧を描きます。

縦に４分割します。

４本の指を描きます。

親指を描きます。

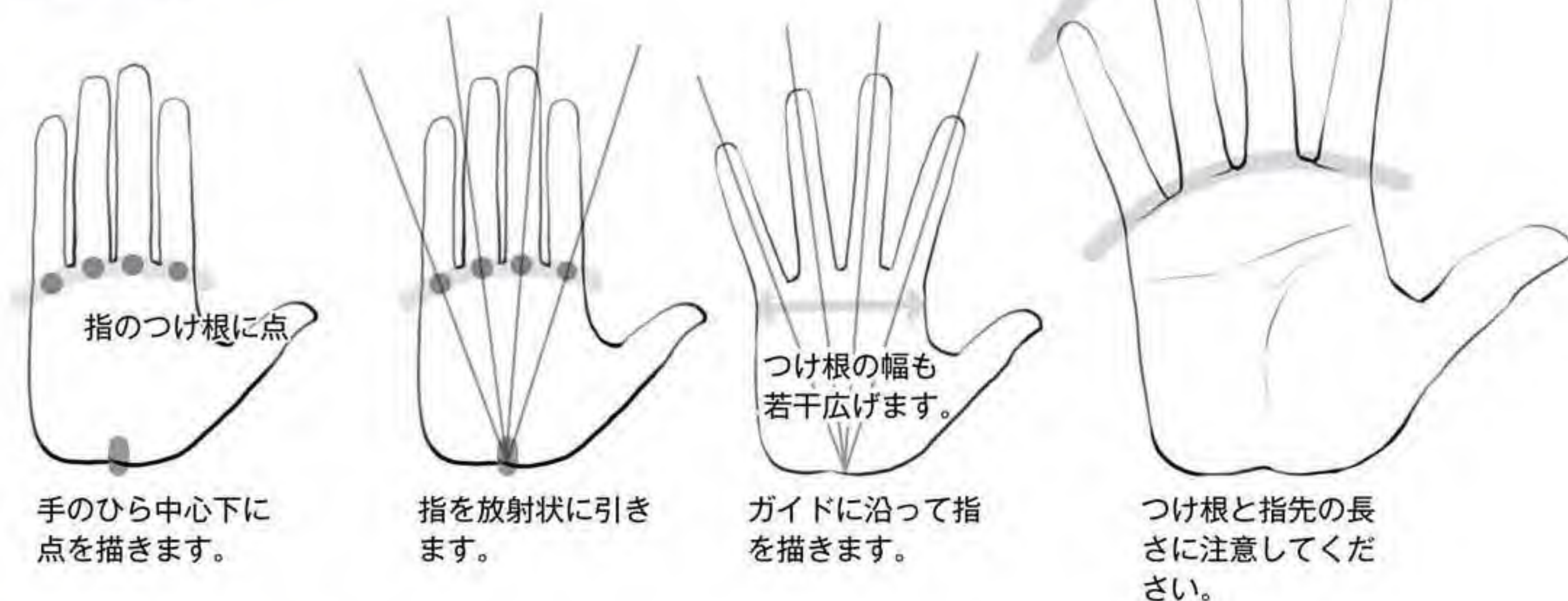
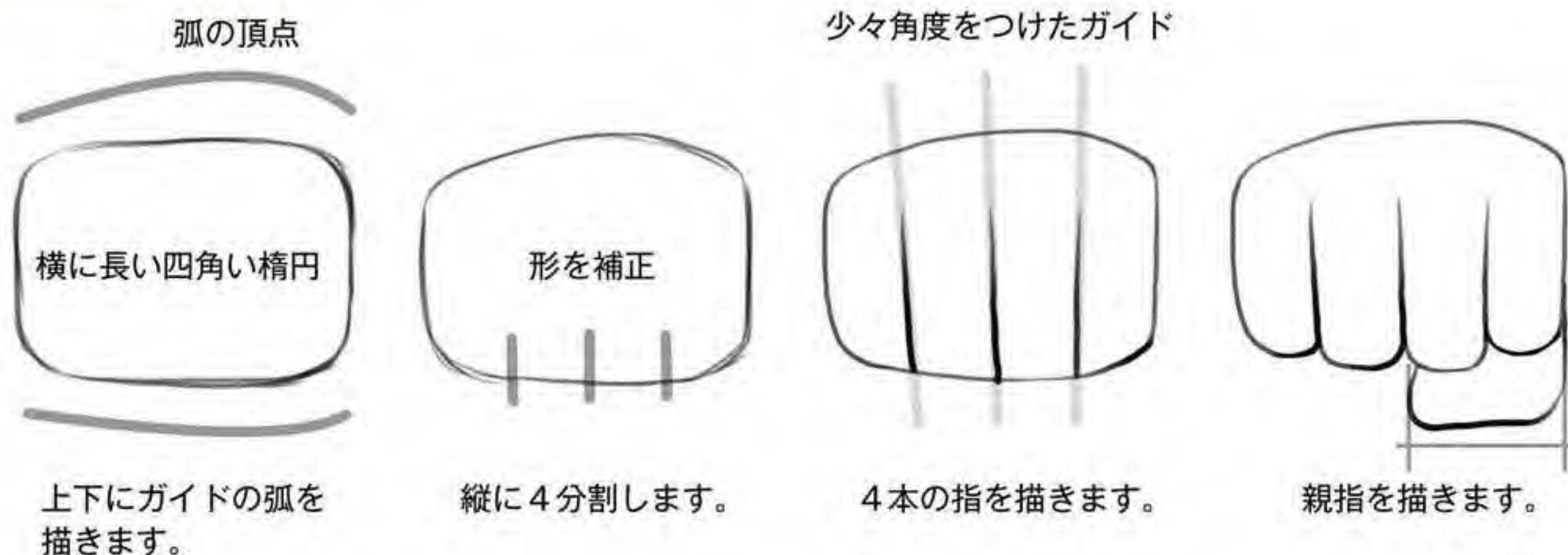
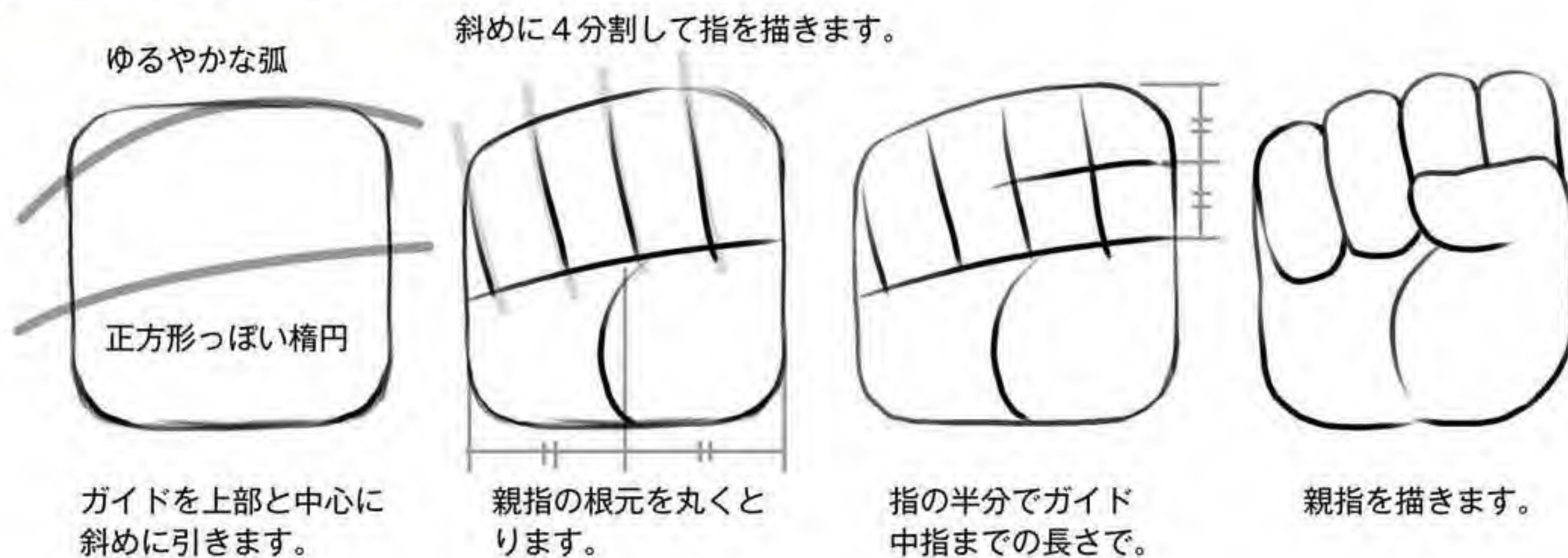
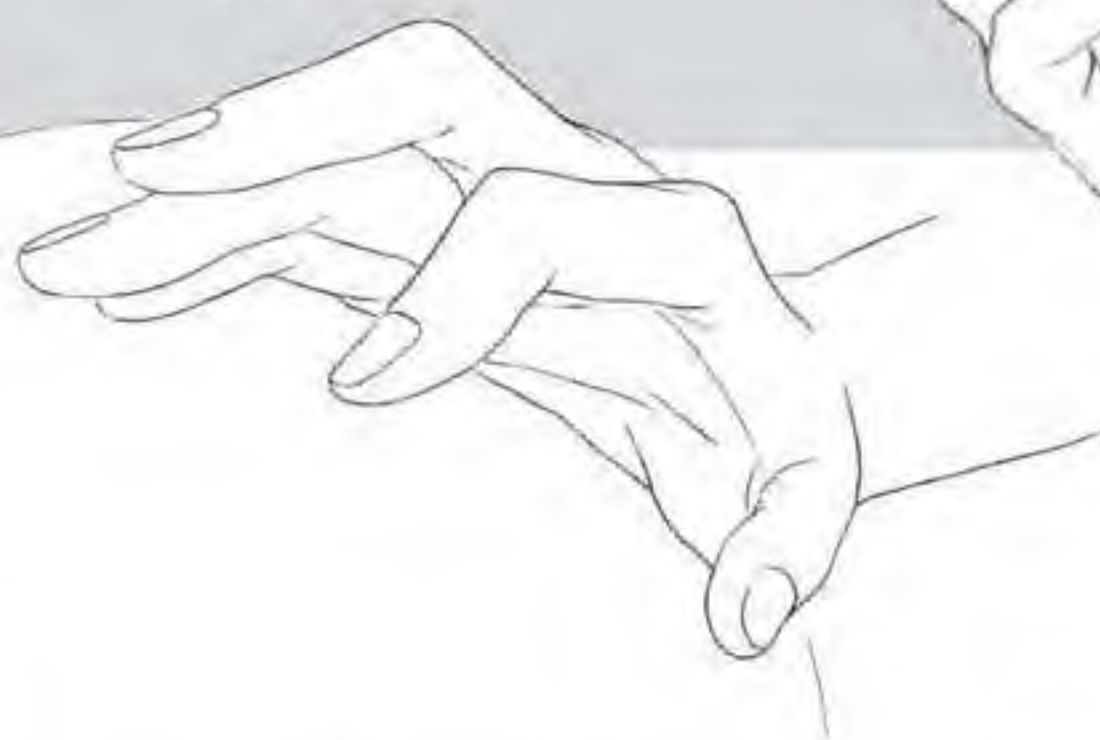
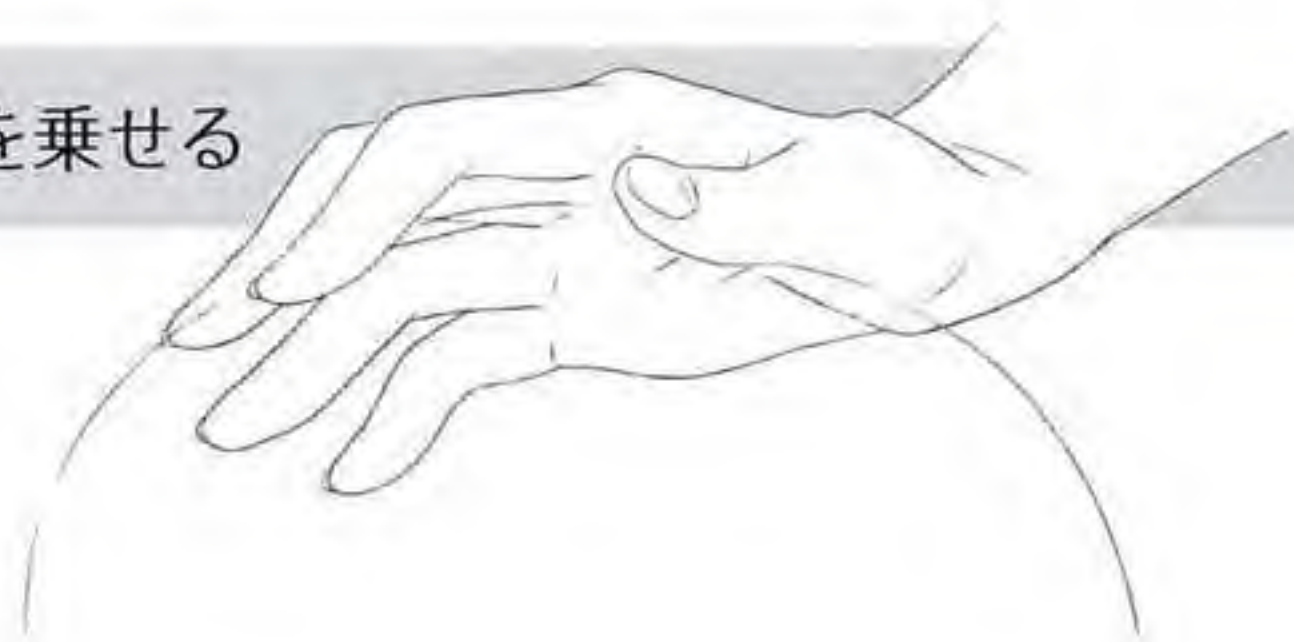
握りこぶし（手のひら側）

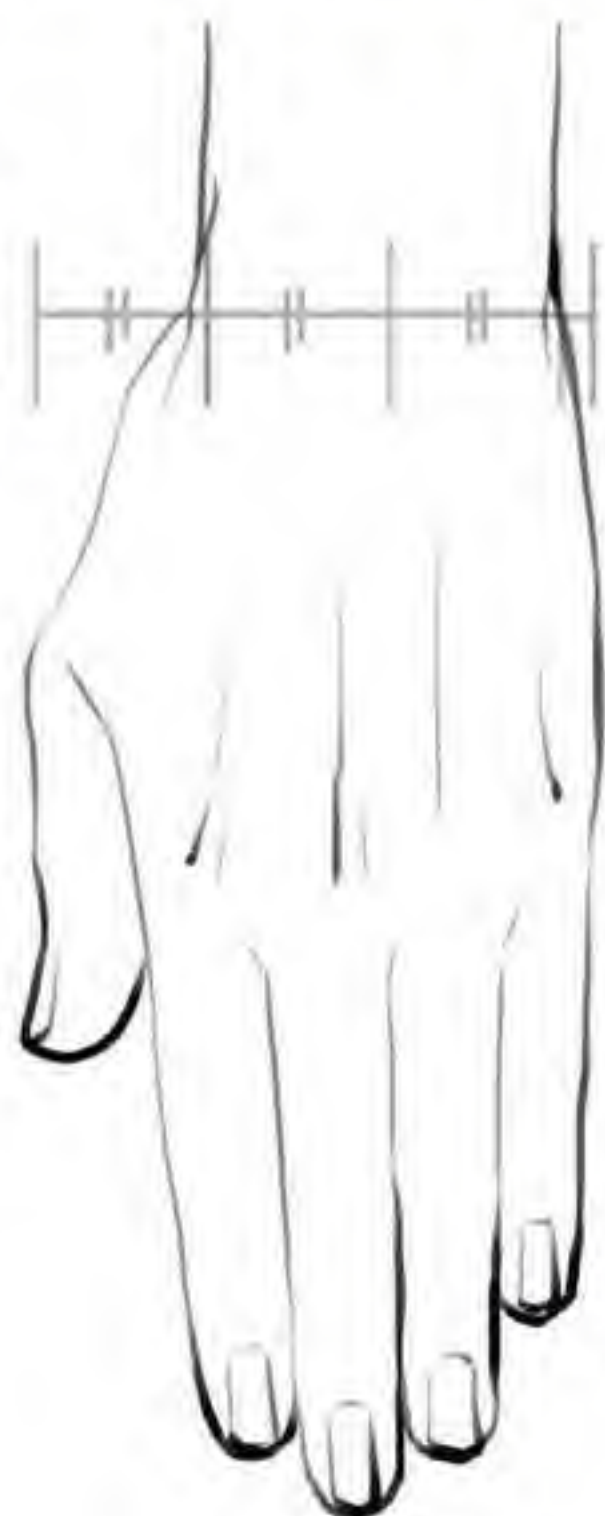
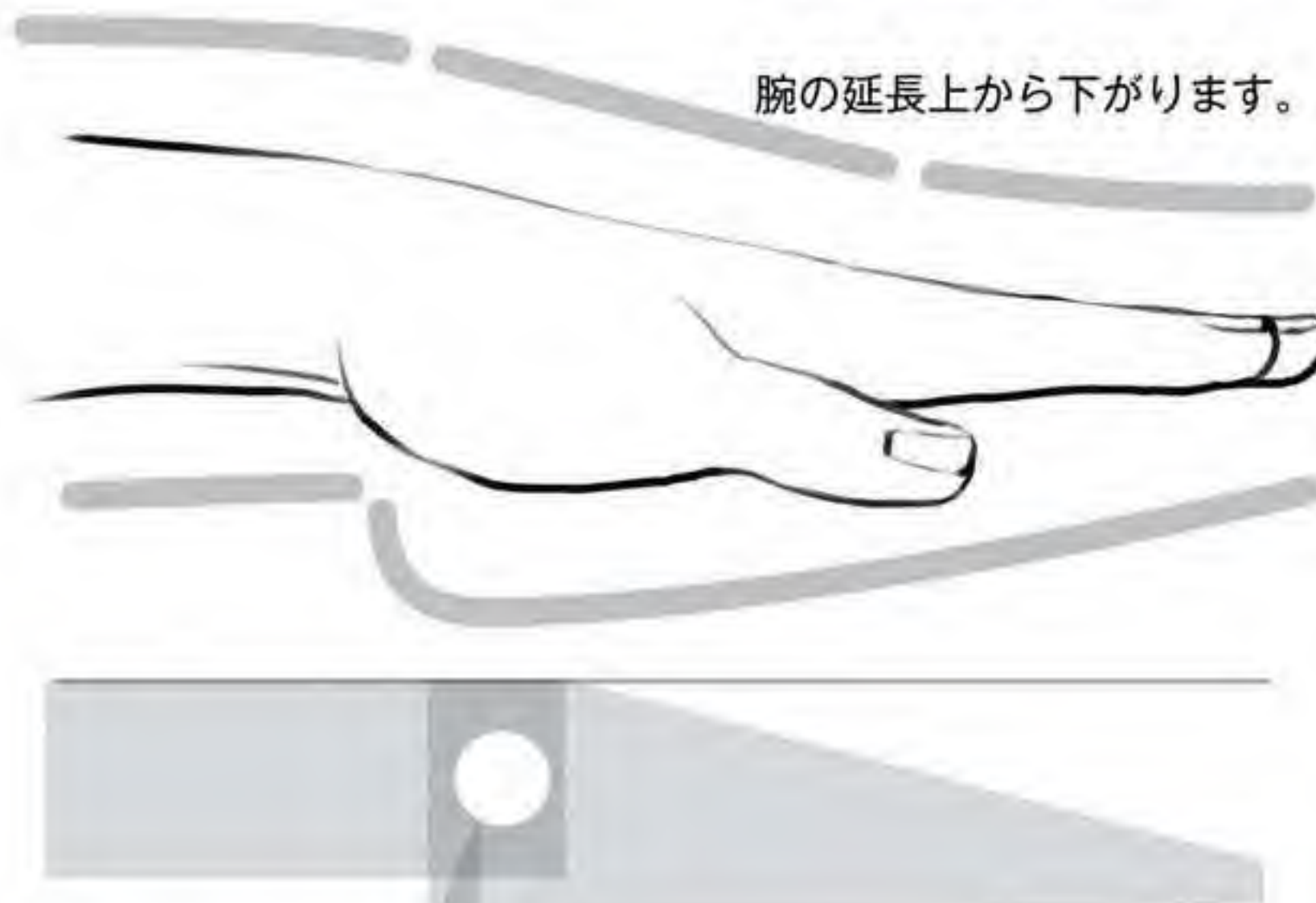
ガイドを上部と中心に斜めに引きます。

親指の根元を丸くとります。

指の半分でガイド中指までの長さで。

親指を描きます。

手の作例

物を掴む
頭に手を乗せる
誘う手
手を組む

腕と手をくっつける

腕の接続箇所

前

後ろ

横

胸と腕のラインは
つながっています。

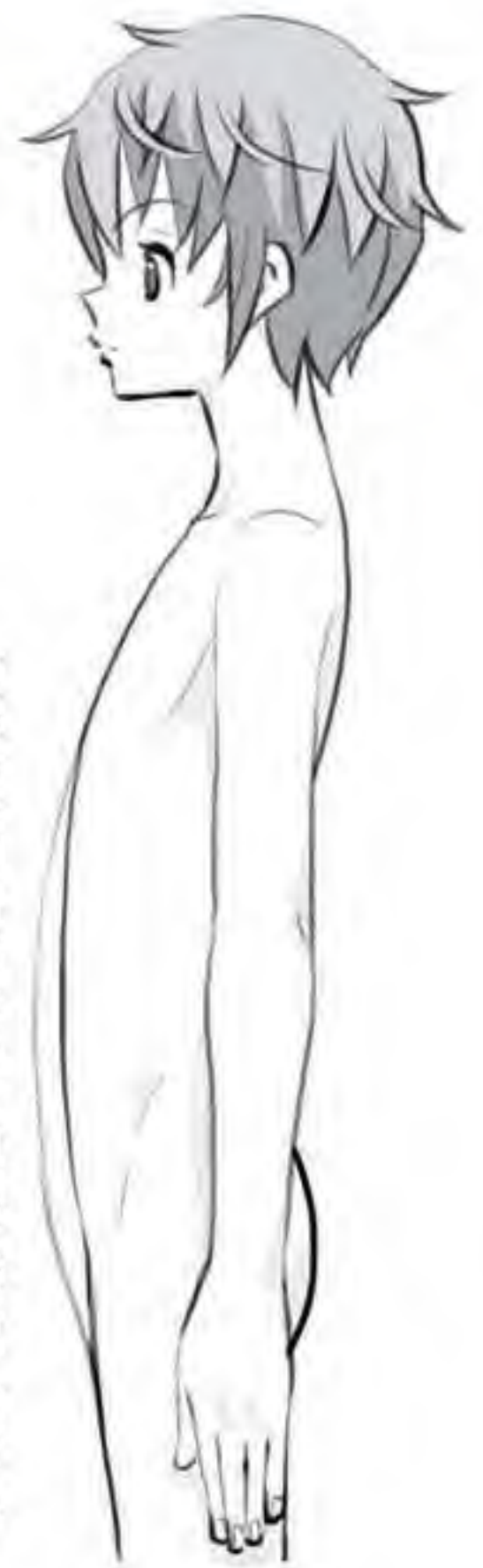
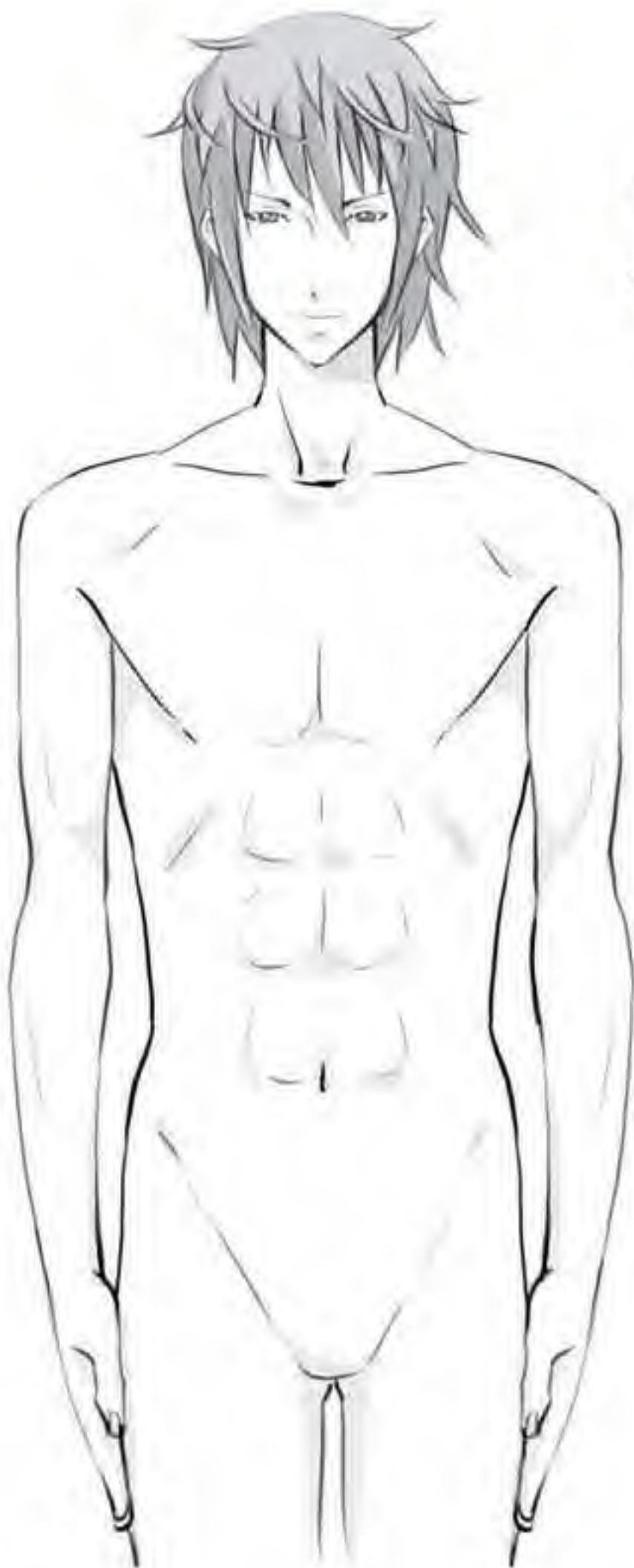
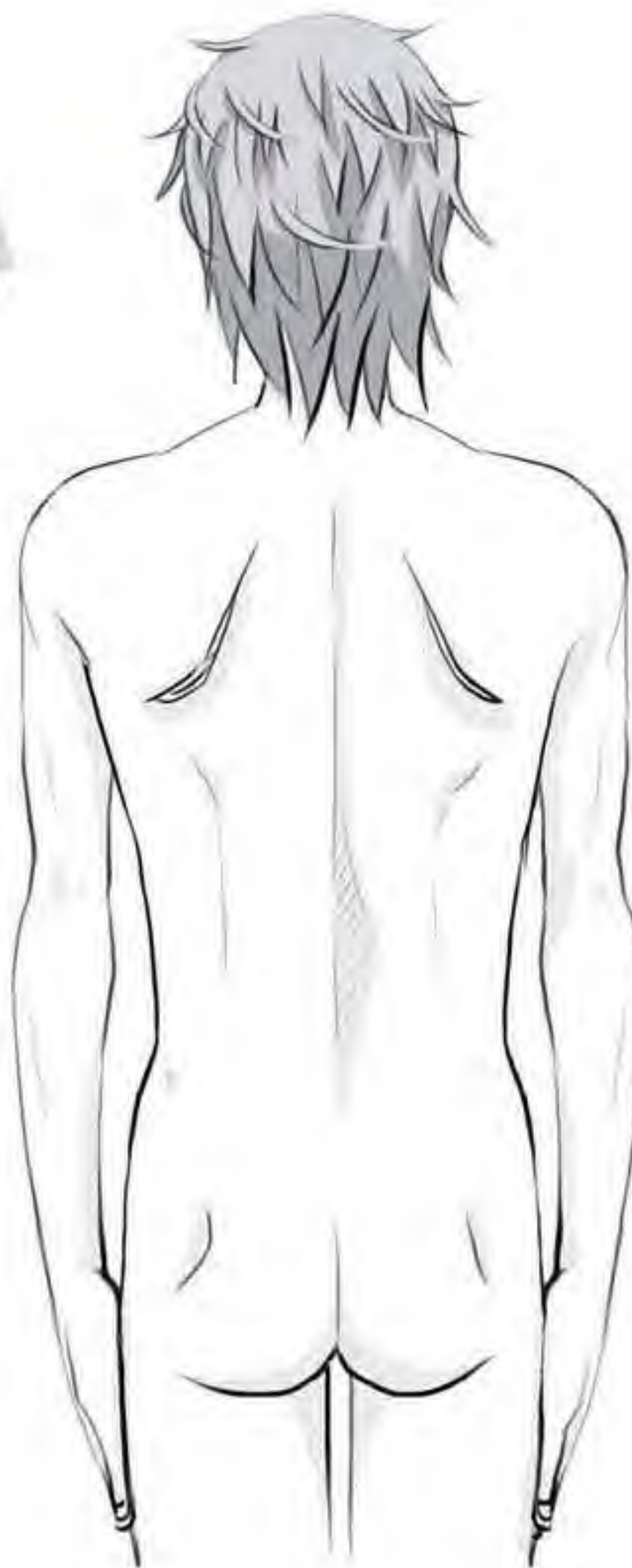
胴体の横についているのではなく、背中のラインよりも前方についています。

背中のライン
が優先します。

首から背骨のライン上に腕のつけ根

横から見た体では、厚みの後方に腕はついています。

腕の長さは腰より下

S
肩はなだらかに
筋肉感はゼロ
どの角度から見てもストーンとした印象。
お腹をせり出させると幼児性が増します。
L
腕も筋肉が浮き立っています。
肩は発達し筋肉質
腹筋の段差は控えめに
上腕二頭筋が、斜めや横からのアングルの場合に主張します。

肩から腕の可動域

S
フカン
腕の前後の可動域です。
胸の斜め上から斜め後ろまで。
L
前
腕の横上下の可動域です。
頭にぴったりつけられるところから反対側の腰付近まで。
M
横
腕の前上下の可動域です。
頭の後ろ付近から腰の少し後ろあたりまで。

手首上下の可動域

斜め上部、下部までが限界です。

手首横の可動域

親指側にはほとんど動きません。小指側には多少動きます。

肘の可動域

V字に折り曲げるのが限界

伸ばした腕はほぼ直線

女性的なキャラなら少し反るくらい

3箇所の関節を使って自由に動かせる

前腕まで固定

パタパタ

上腕まで固定

ぐるん
ぐるん
ぐるん

解放

ブン
ブーン
ブーン

上半身の作例

肩幅、筋肉、厚みなどは絵柄によってさまざまです。自分の絵柄に合うからだを探してみてください。

下半身の描き方

腰と足を描く

下半身の描き方はＳ・Ｍ・Ｌ共通の描き方になります。

この線を描こう！

縦方向の筋肉（すじ、骨格）線が多いですが、どれもちゃんと位置が決まっています。

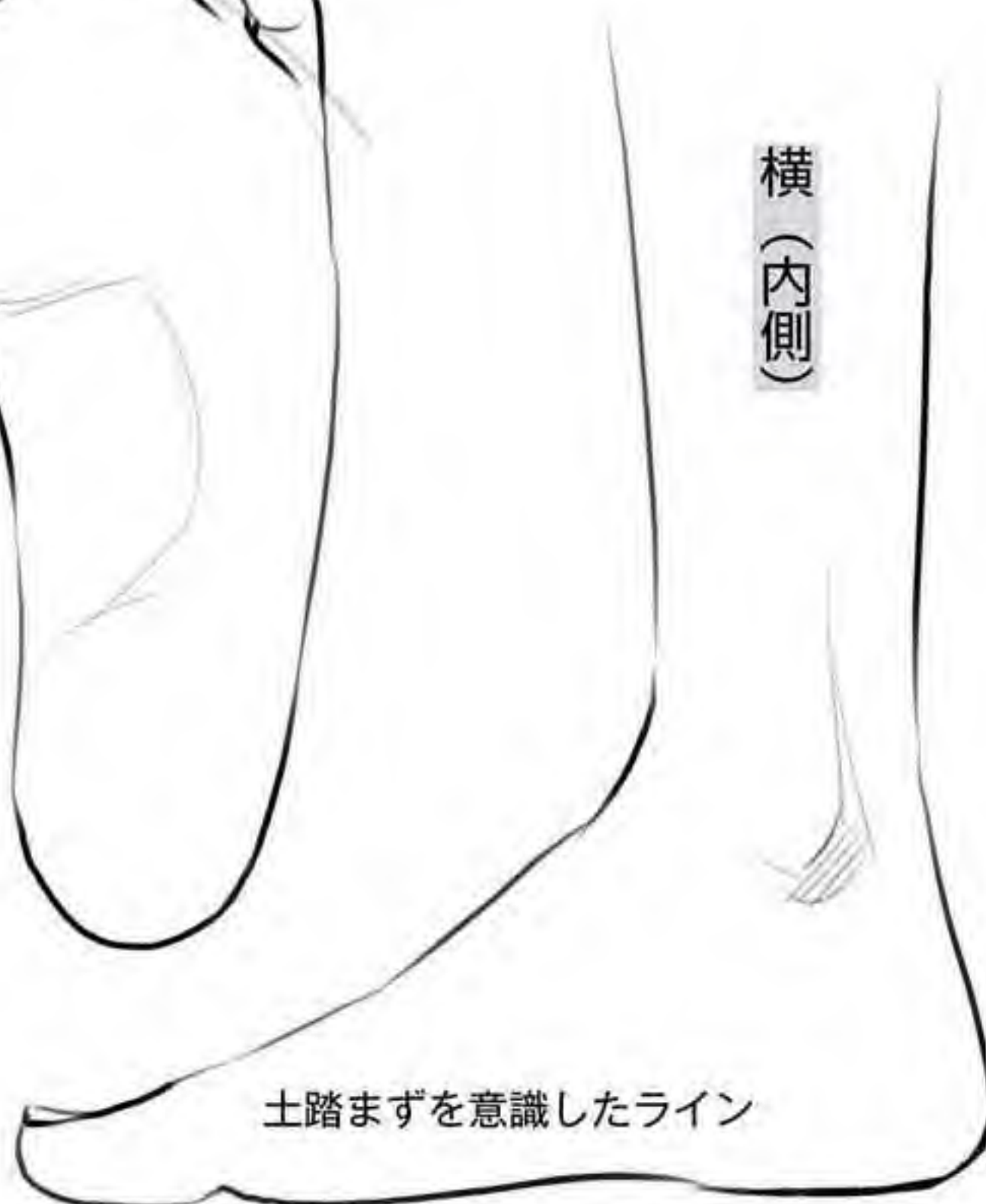
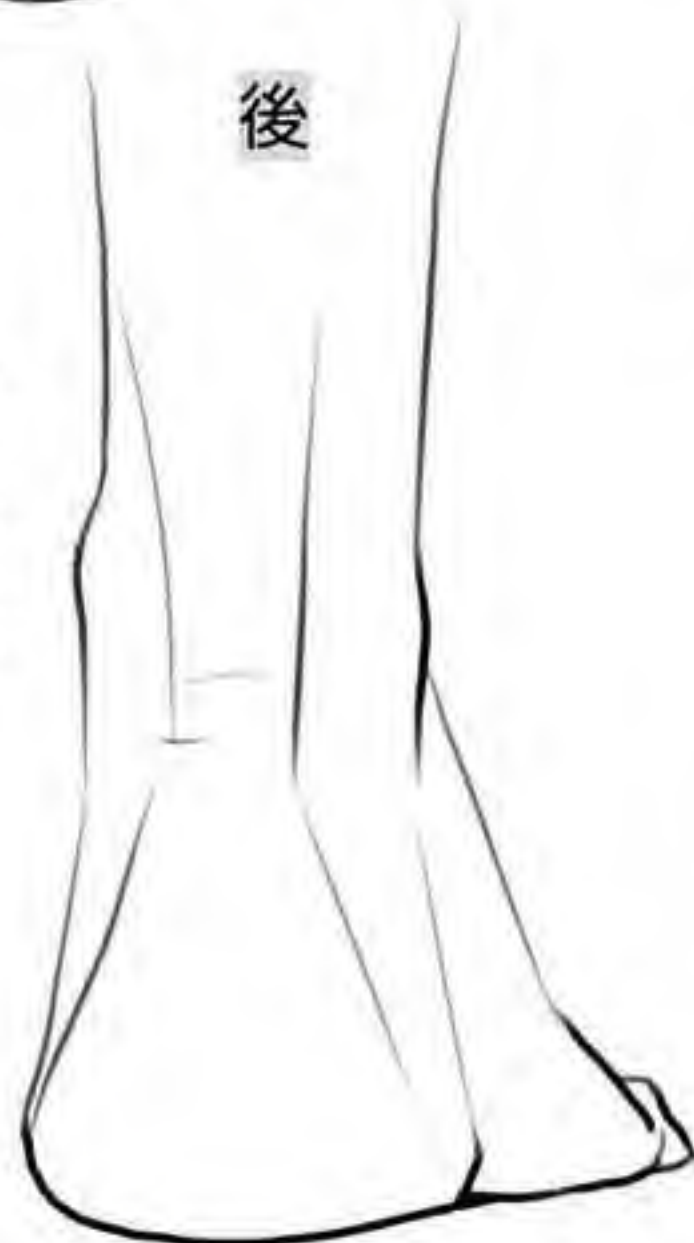
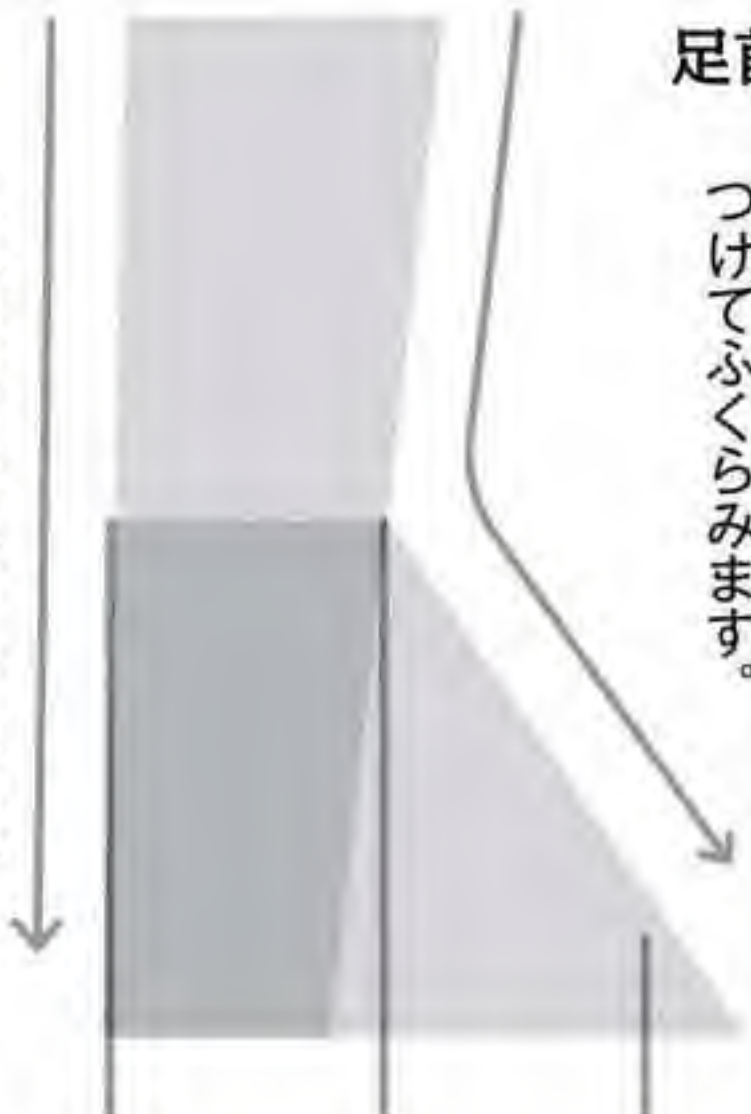
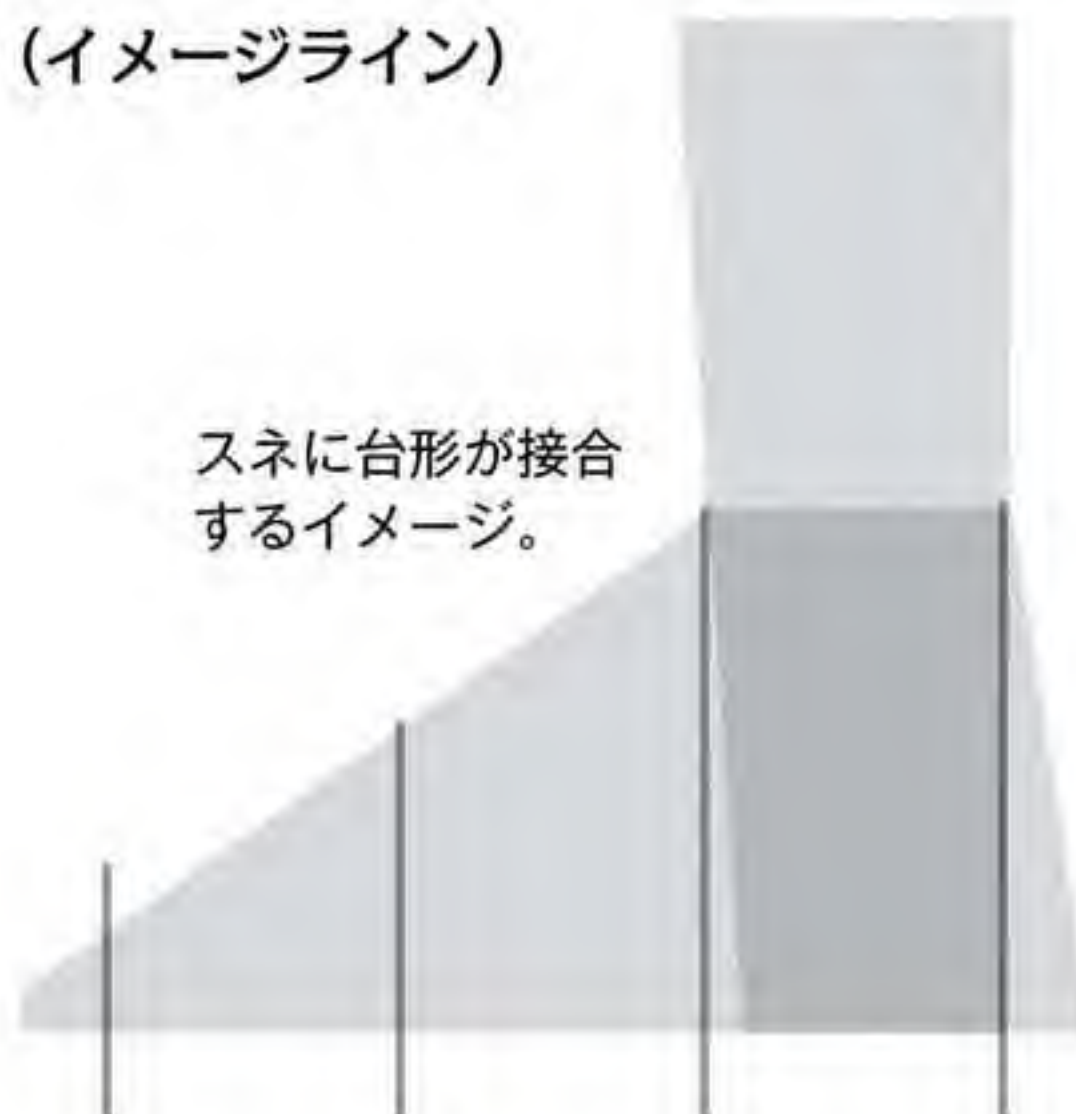
手同様に各足指から足首に向けて腱が浮き出ています。

ふくらはぎ（腓腹筋）

アキレス腱（踵骨腱）

足の筋肉（すじ、骨格）線はほとんどが足のラインに沿って流れています。

足先を描く

表（甲）
親指と人差し指を頂点に弧を描きます。
裏
横（内側）
土踏まずを意識したライン
前
後
外くるぶし低く
内くるぶし高く
横（外側）
小指サイド側に足の甲のすじが見えます。
土踏まずがない側は直線に。
足首のつき方（イメージライン）
スネのライン（内側）からの延長でそのまま描きます。
外側のラインは大きく角度をつけてふくらみます。
スネに台形が接合するイメージ。

基本的な足を描く

足の基本的な描き方はS・M・L共通です。

足の裏

上に広がったV字を描きます。

6分割目安の親指を内側に傾けて描きます。

残りのスペースを4分割します。

小指側に急激に下がるライン

親指側に少しずつ傾くように。

指の頭を○に描いてその間に線を入れます。

足の甲

指の線を消してつなげます。

爪を描きます。

横

イメージラインに親指の○をつけ足すように描きます。

親指を出っ張らせて描きます。

前

イメージラインにそのまま描いていきます。

内側のラインから親指の円を描きます。

残りのスペースを4分割にします。

指を描きます。

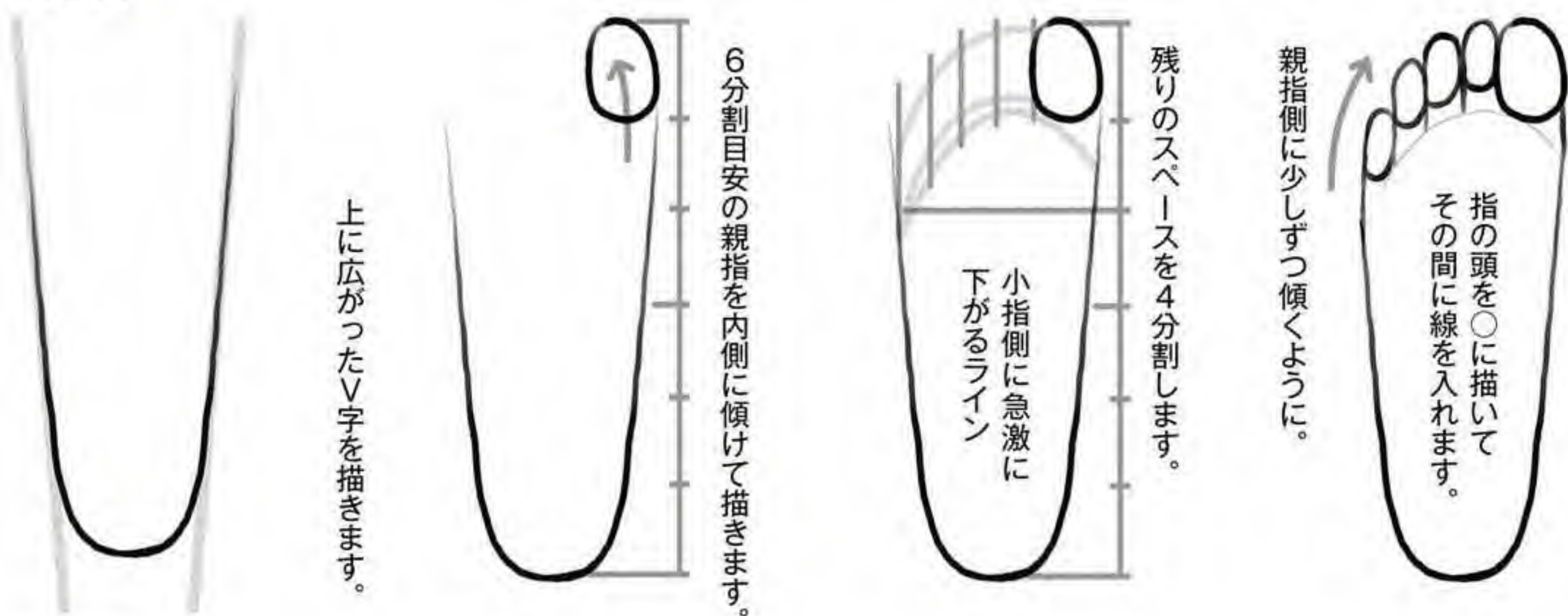
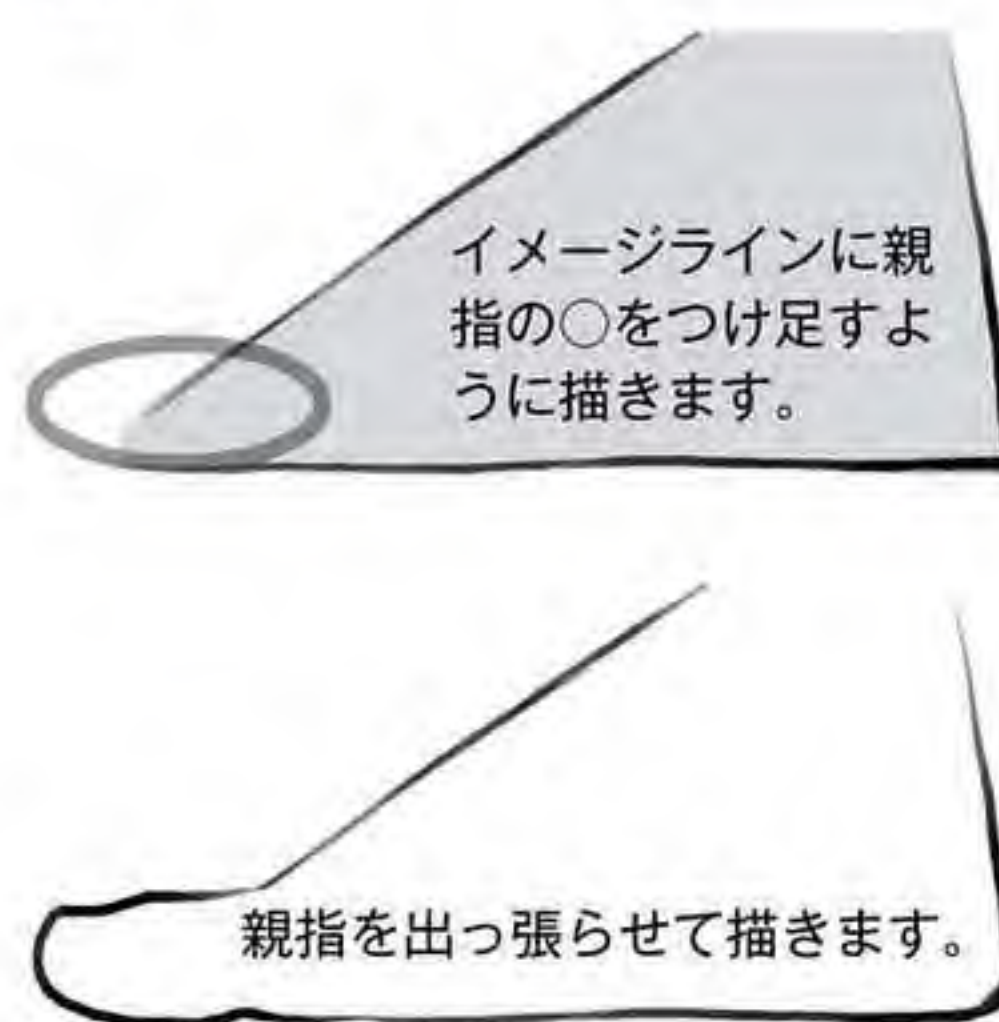
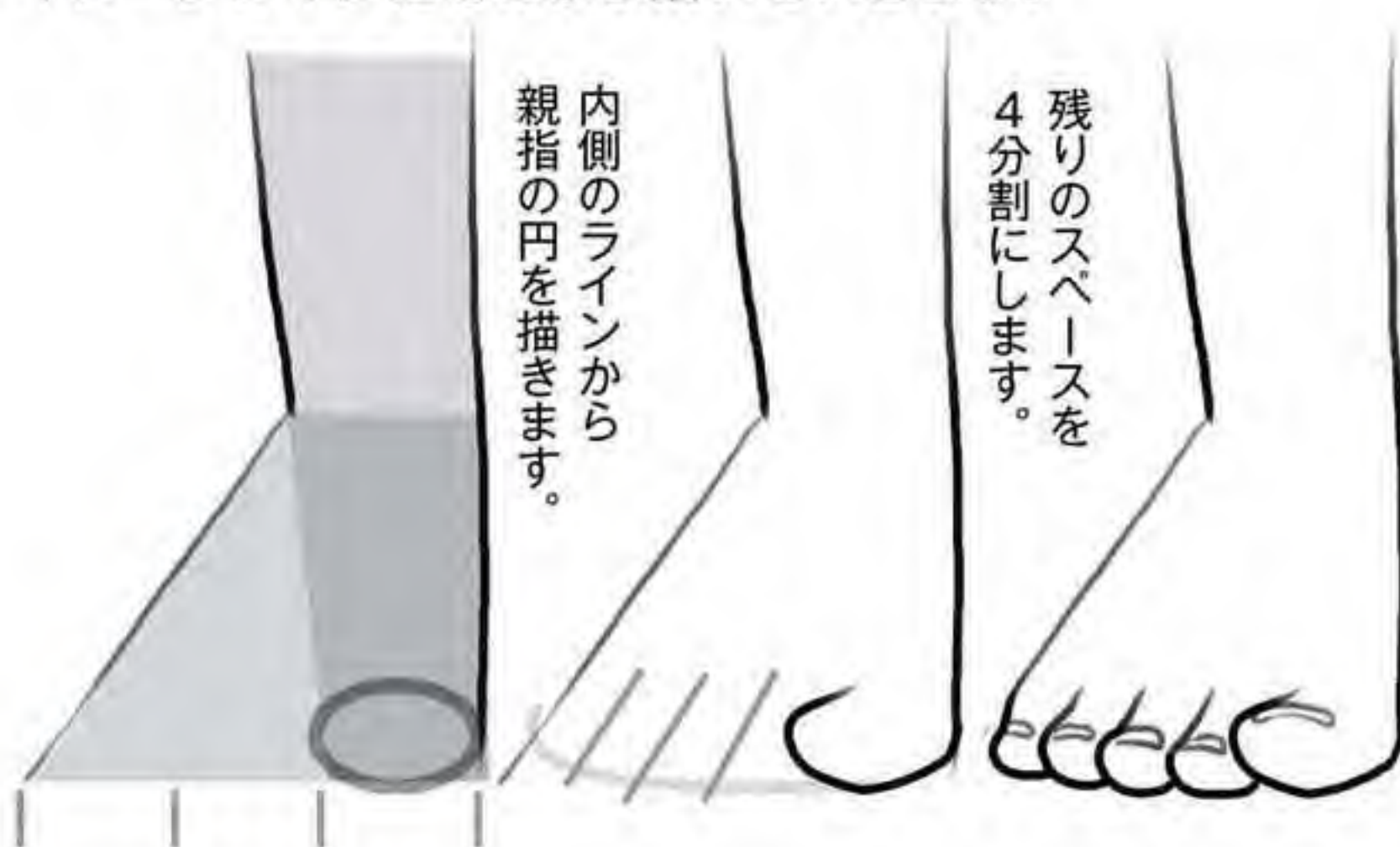
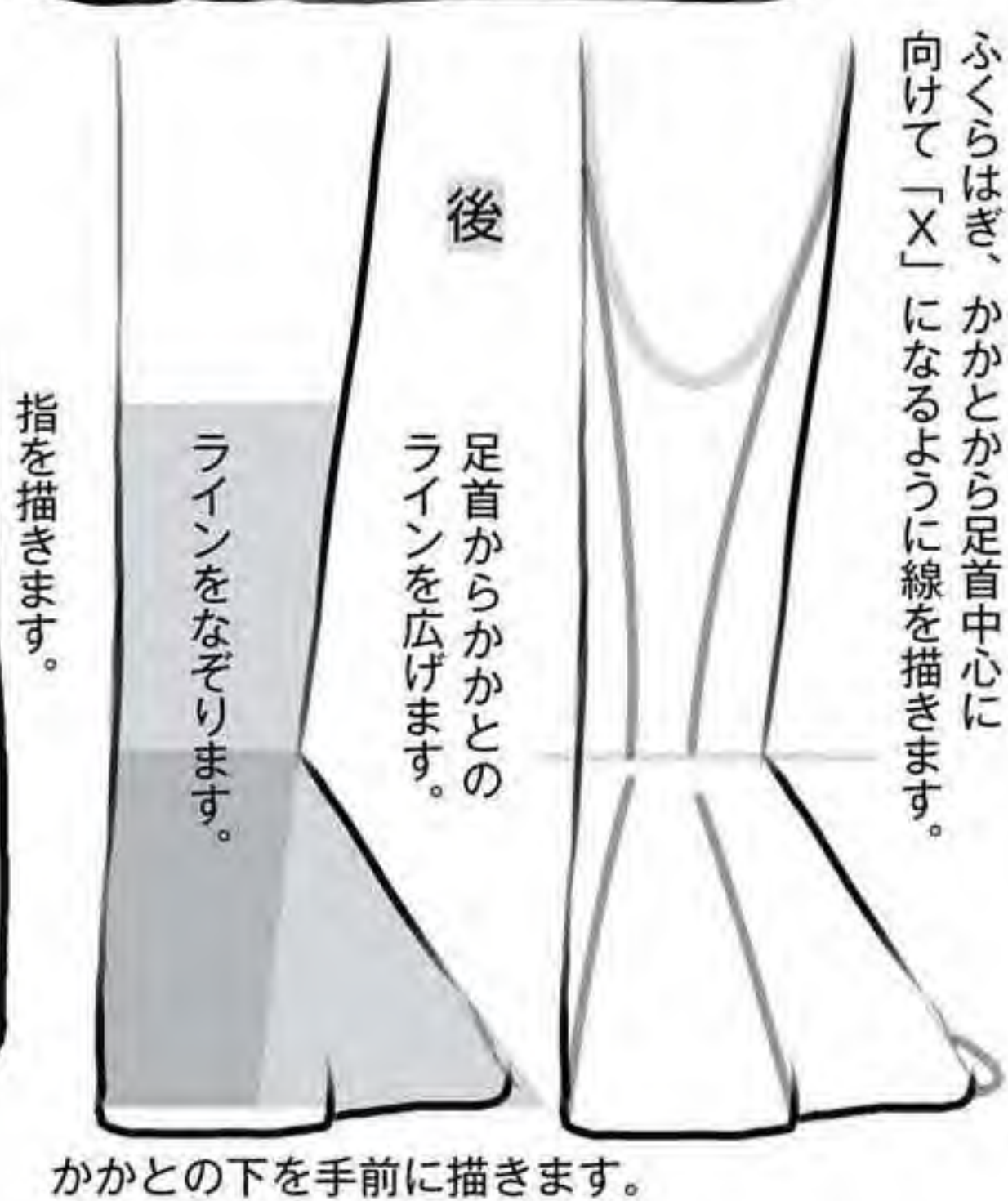
後

足首からかかとのラインを広げます。

ラインをなぞります。

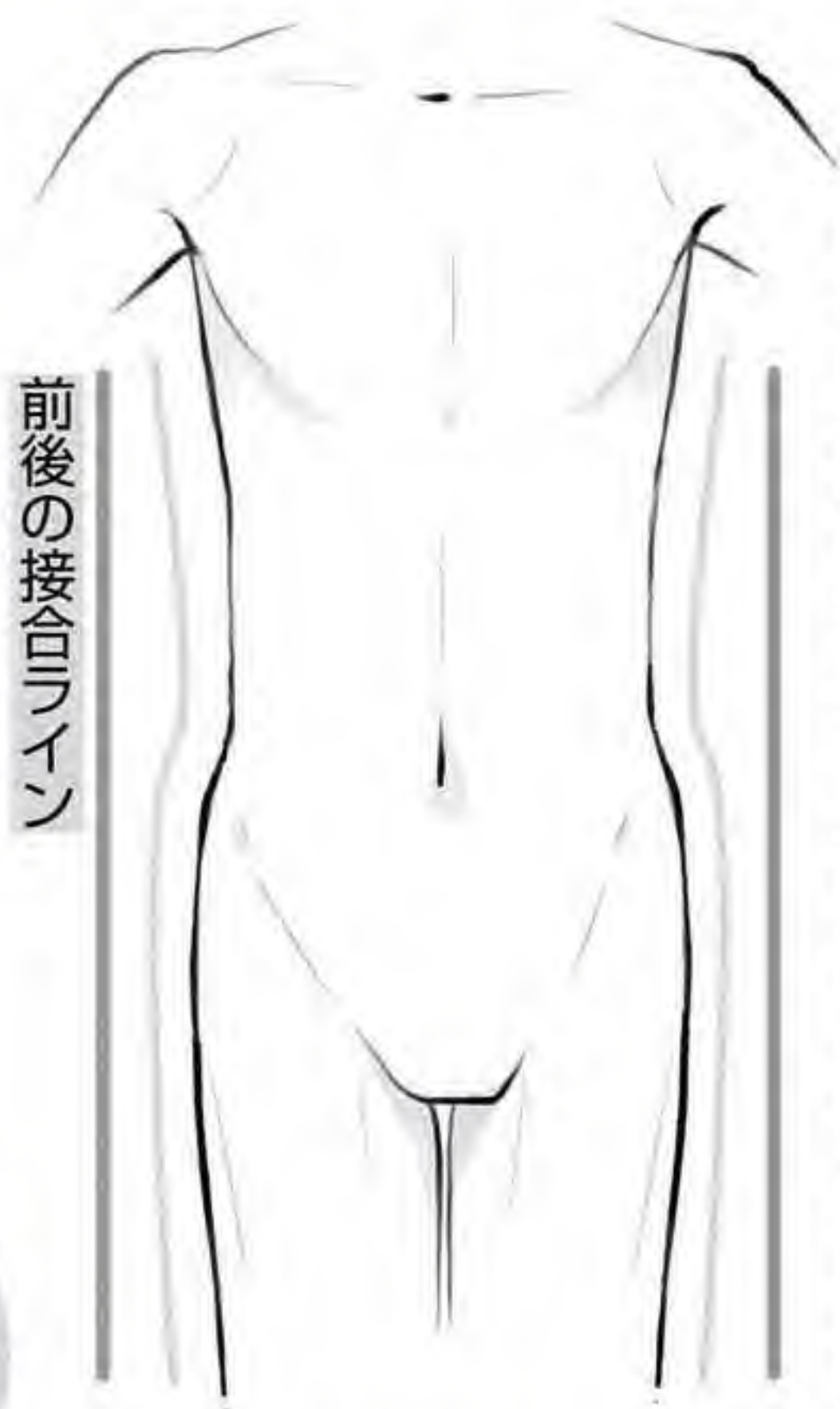
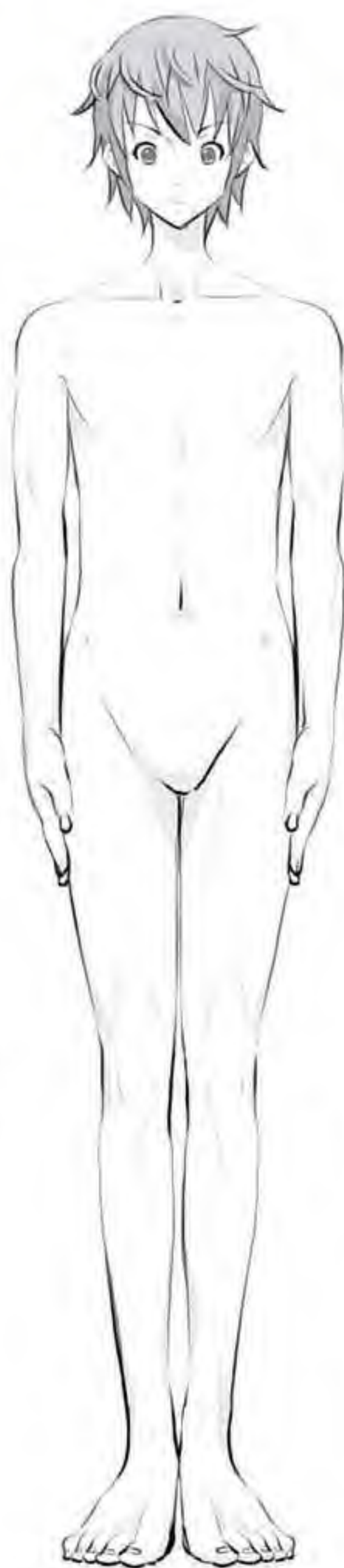
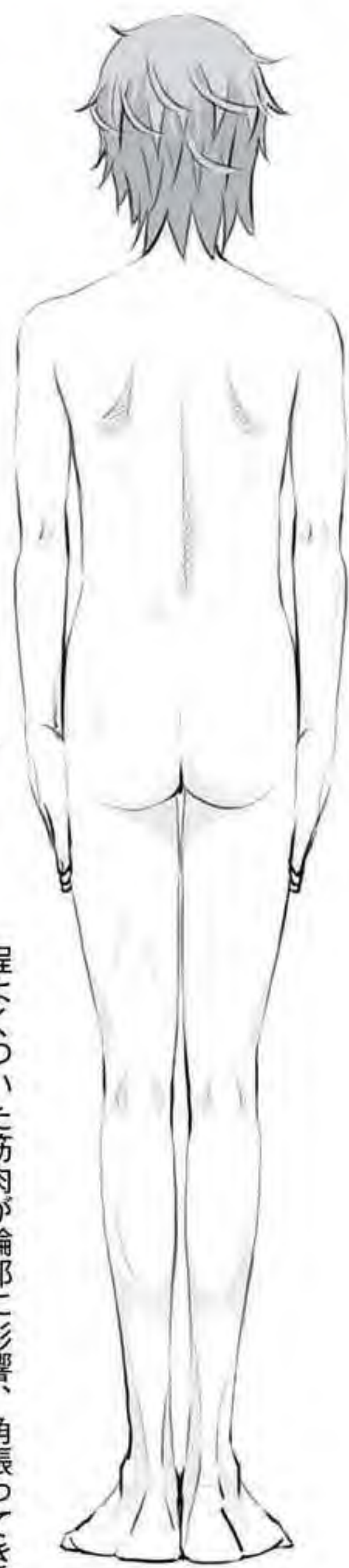
ふくらはぎ、かかとから足首中心に向けて「X」になるように線を描きます。

かかとの下を手前に描きます。

足の作例

足を伸ばす
片足を立てる
体育座り

全身の描き方

からだの各部位を接合する

前後の接合ライン

腰骨で多少の凹凸ができるが、全体を通してのラインはほぼ真っすぐ。

発展途上の肩・胸

程よくついた筋肉が輪郭に影響、角張ってきます。

斜めの接合ライン

上半身前方向のラインは見かけ上ほぼ真っすぐ。

上半身のS字のカーブラインは後ろに集中します。

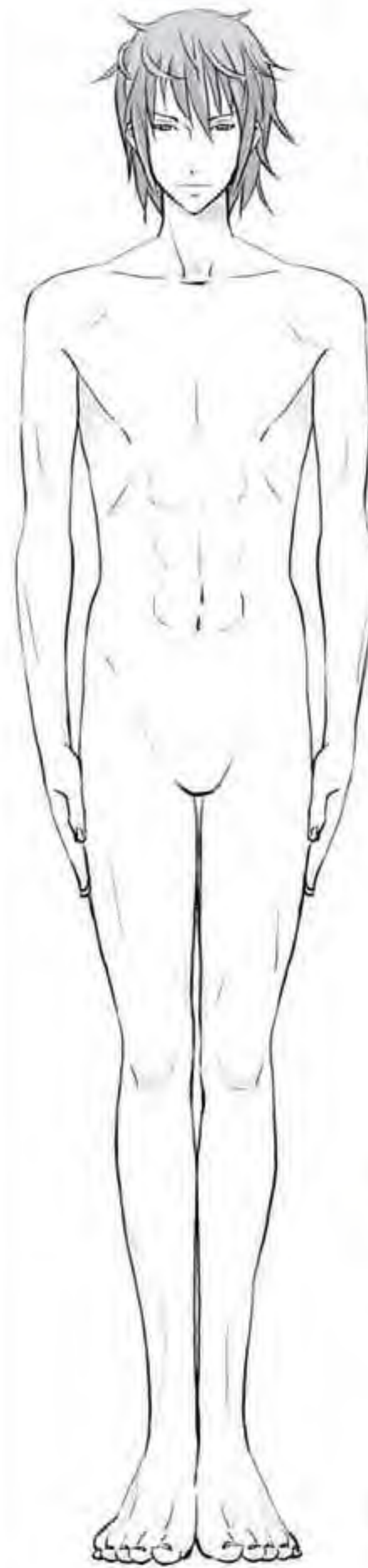
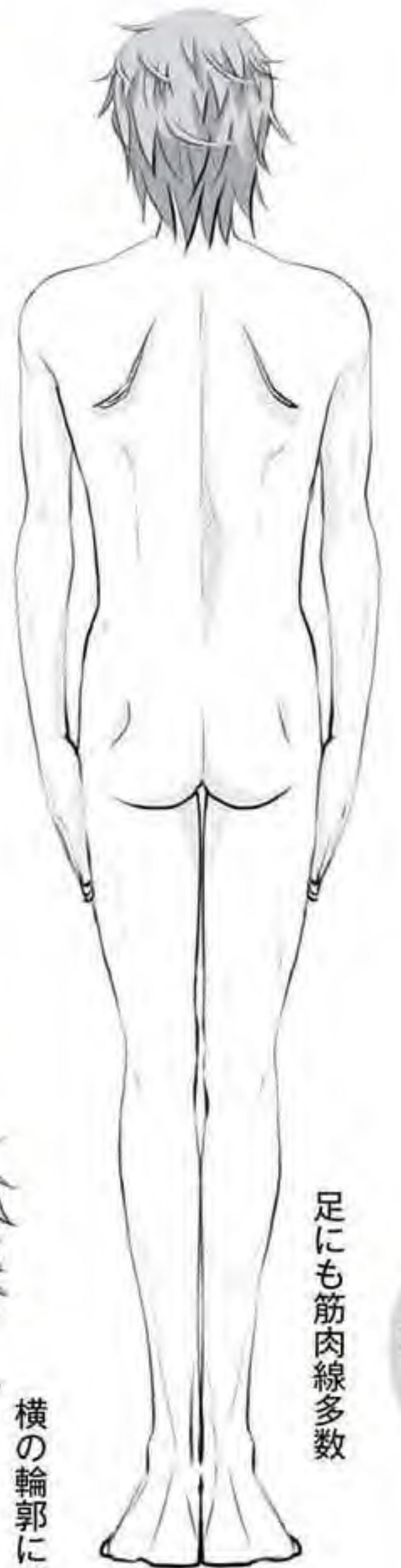
下半身（足）は上半身との重心を保つように前のめりのイメージ。

S

なだらかで起伏のない肩・胸

同じくなだらかで起伏のない足

肩 胸のなだらかさは横でも同じです。

L

全体が筋肉質でゴツゴツした体表面

足にも筋肉線多数

横の輪郭には筋肉の起伏はつけずに内側の筋肉線で表現します。

全身の可動域

上半身

前後の

横の

腰（下半身）まで連動させた横の可動域は広がります。ほぼ垂直まで曲がります。

腰まで動かした上半身、前後の可動域は、足にくっつくまでとほぼ垂直までです。
＊訓練により可動域は広がることもあります。

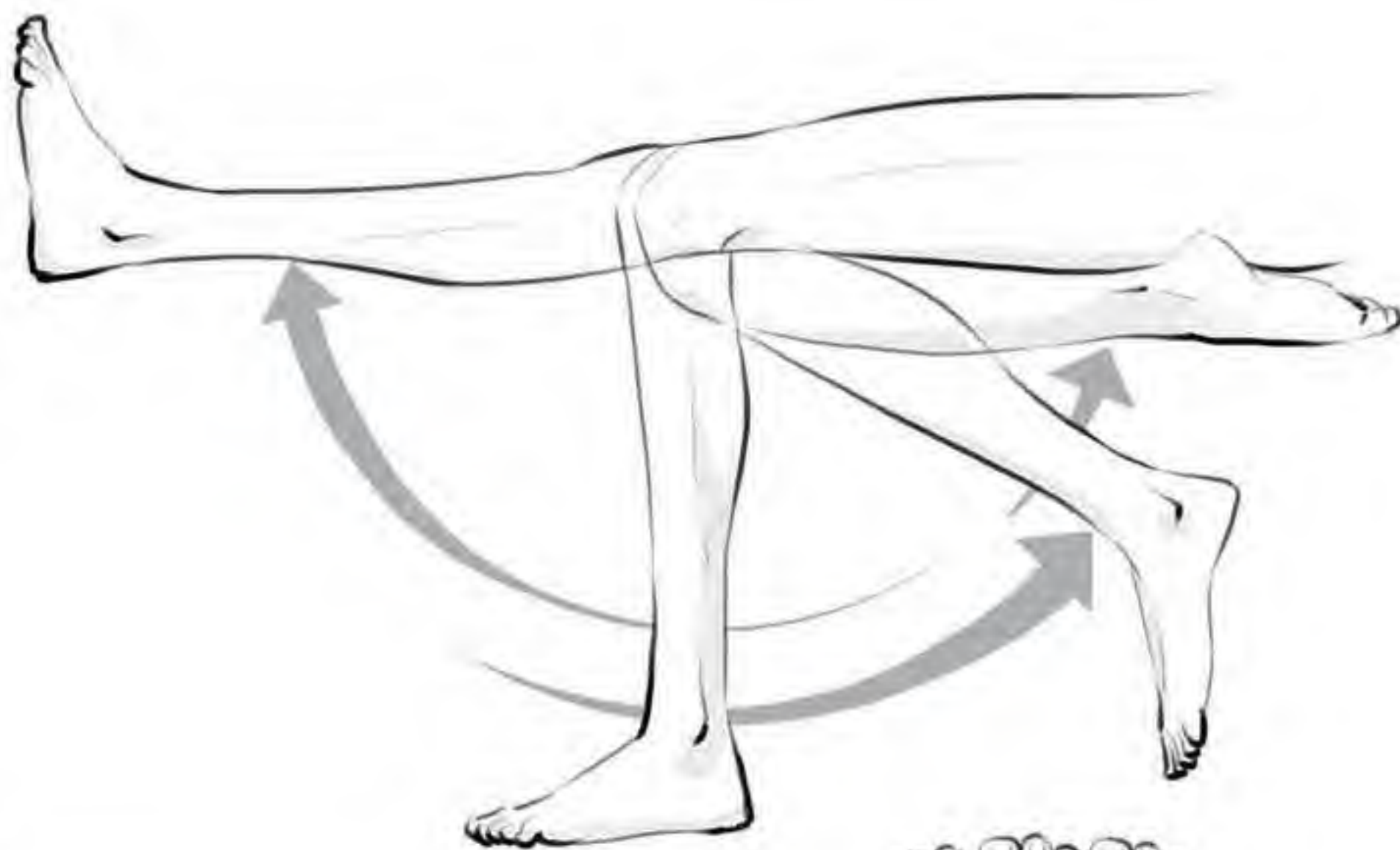
下半身（足）

足の前後への可動域です。
上半身の重心移動込みで可動域は広がります。訓練次第で頭まで届くことも。後ろは斜めが限界です。

足の横方向への可動域です。
足のみの可動では垂直が限度で、上半身の重心移動が加わると、限界は広がります。一方の足の前で内側への可動はクロスさせるのが限界です。

膝の可動域

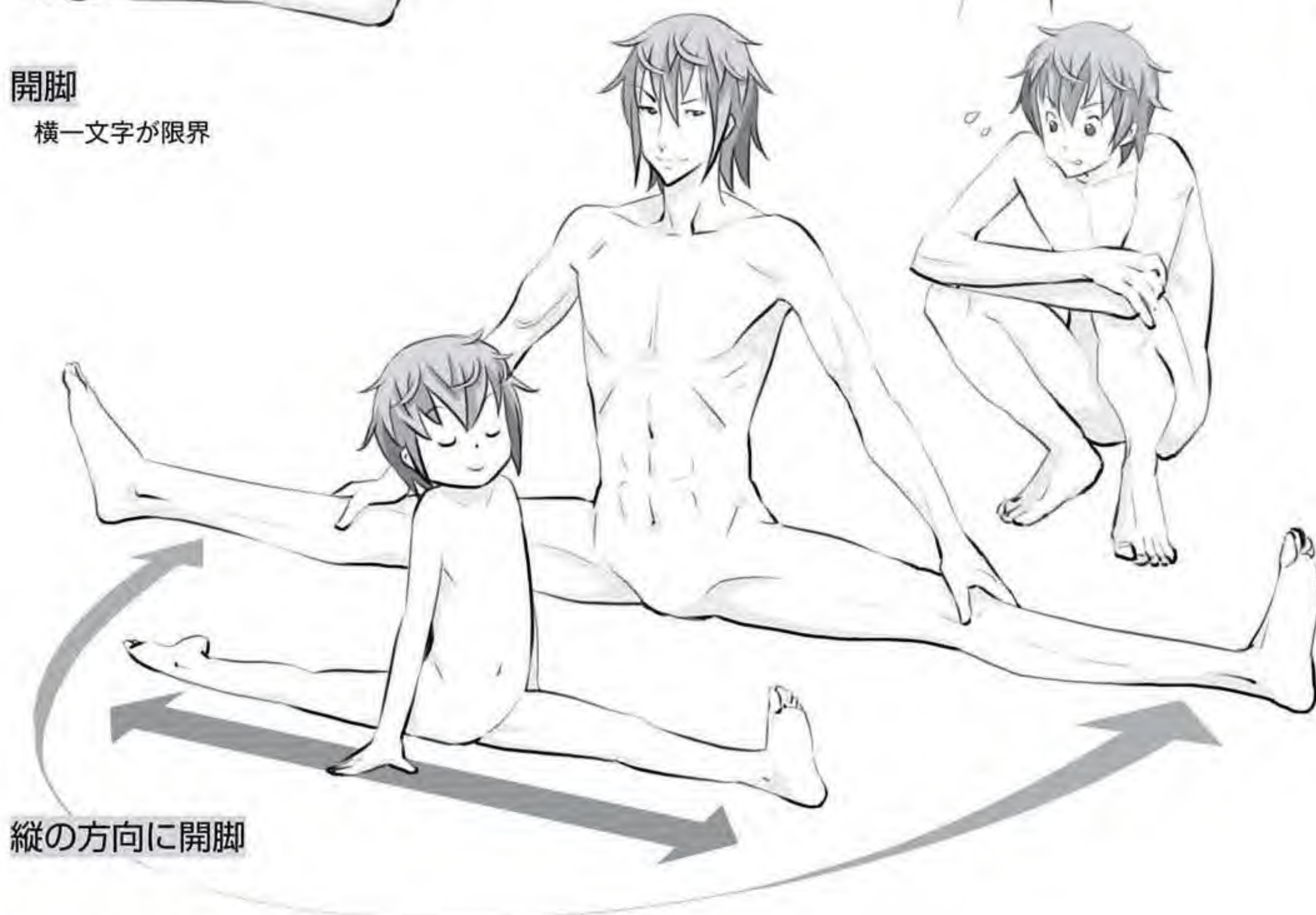
正座から直線的に足を伸ばすまでが限界です。

膝の横への可動はできません。

足首の可動域

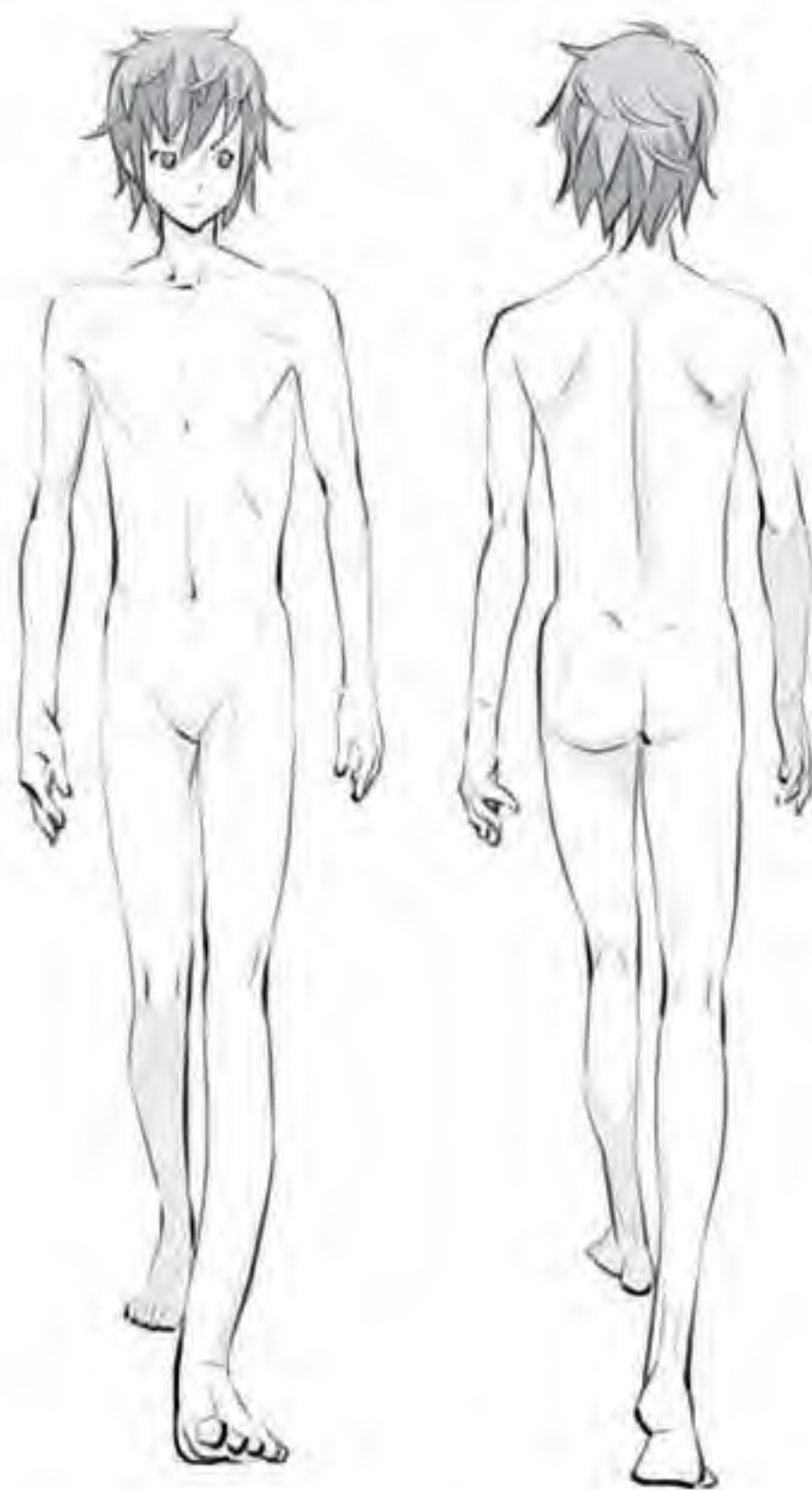
前後

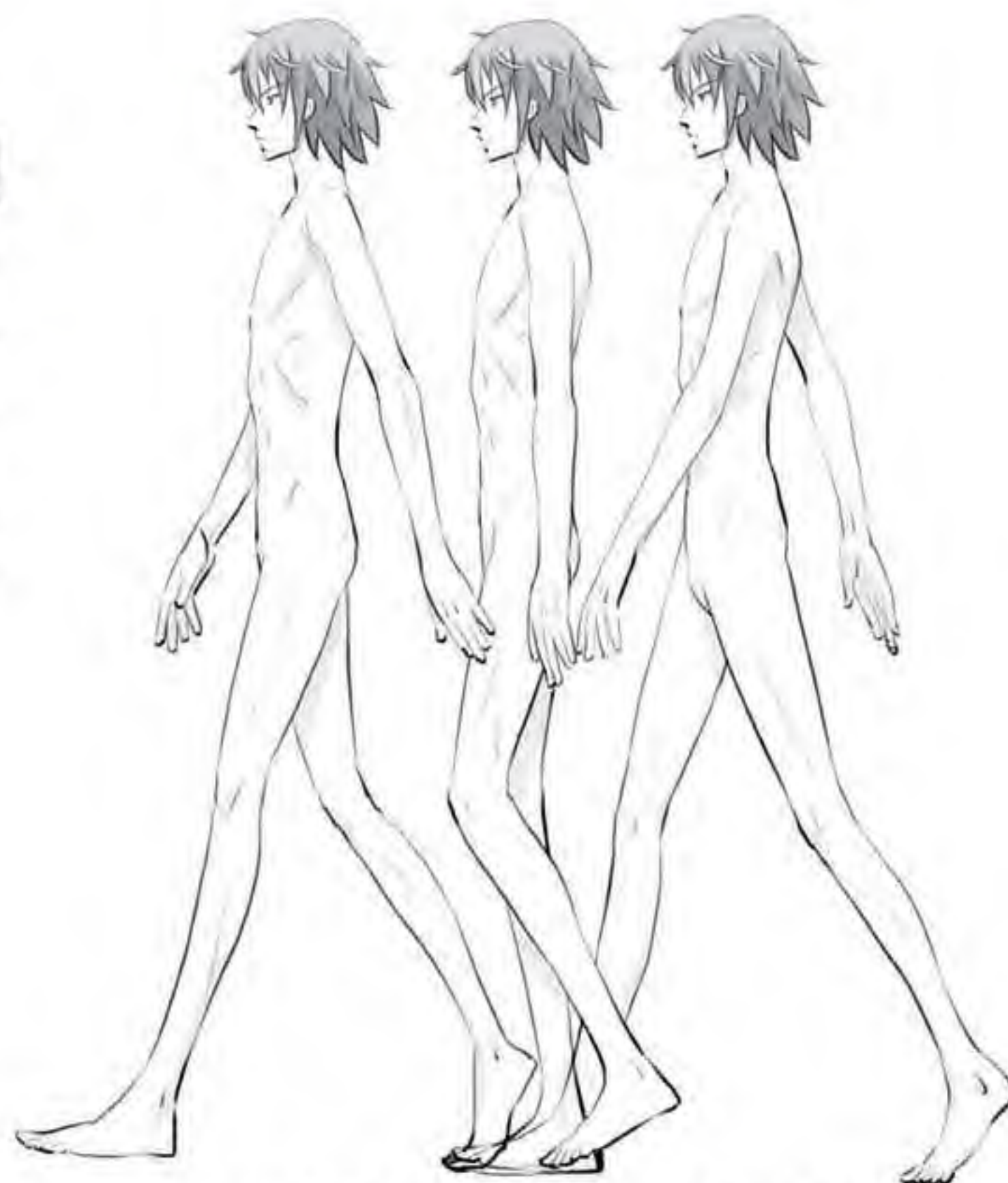
足首だけを軸にした可動域

開脚

横一文字が限界

縦の方向に開脚

訓練次第ではそれ以上に可動することも!?

全身を動かす　基本的な動作

歩く

軽く入るねじりの可動

必ず片方の足が地面についています。

走る

上半身と下半身のねじりの可動で振り切ります。

両脚が地面についていない瞬間があります。

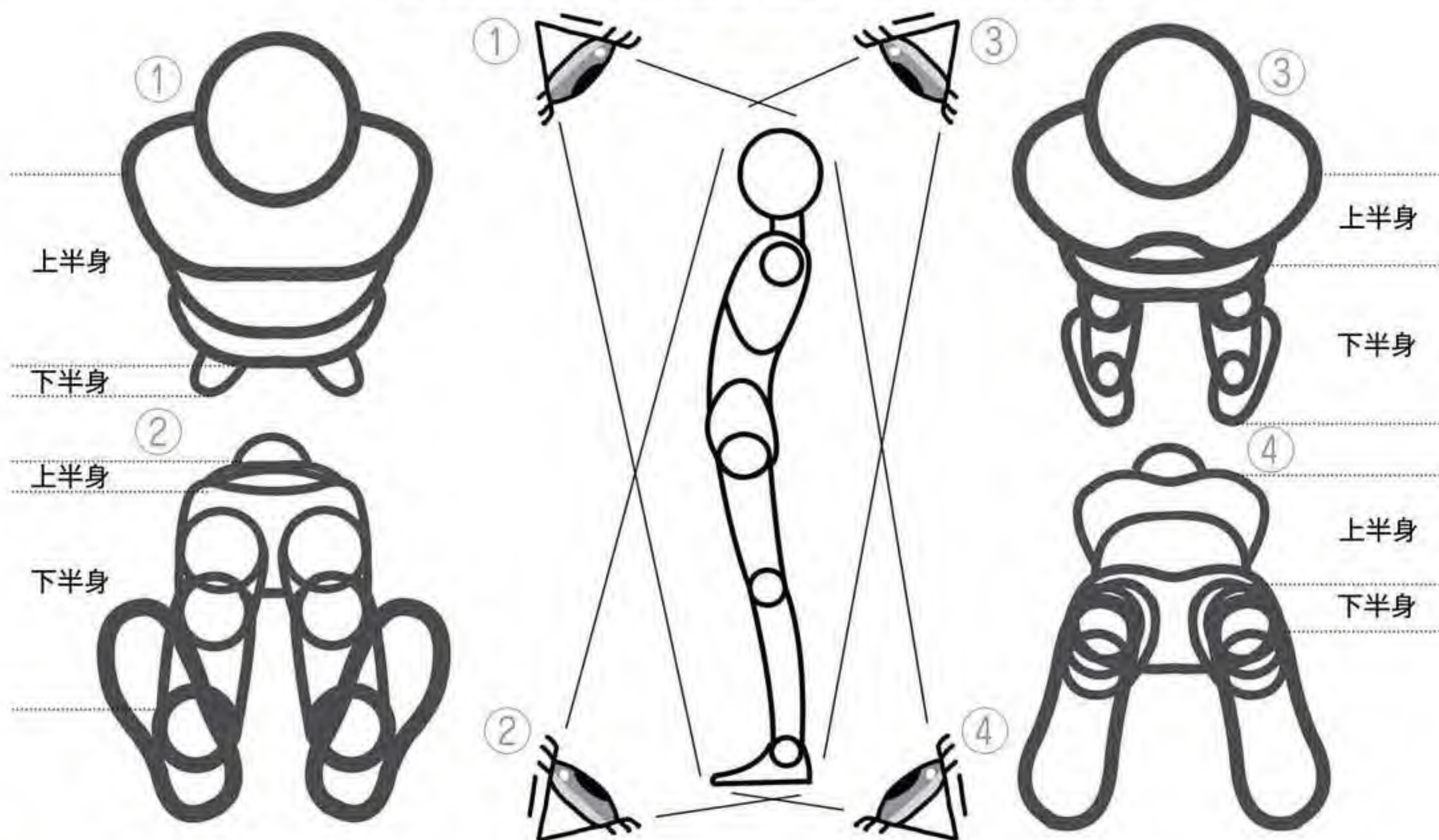
座る

背筋は伸ばす

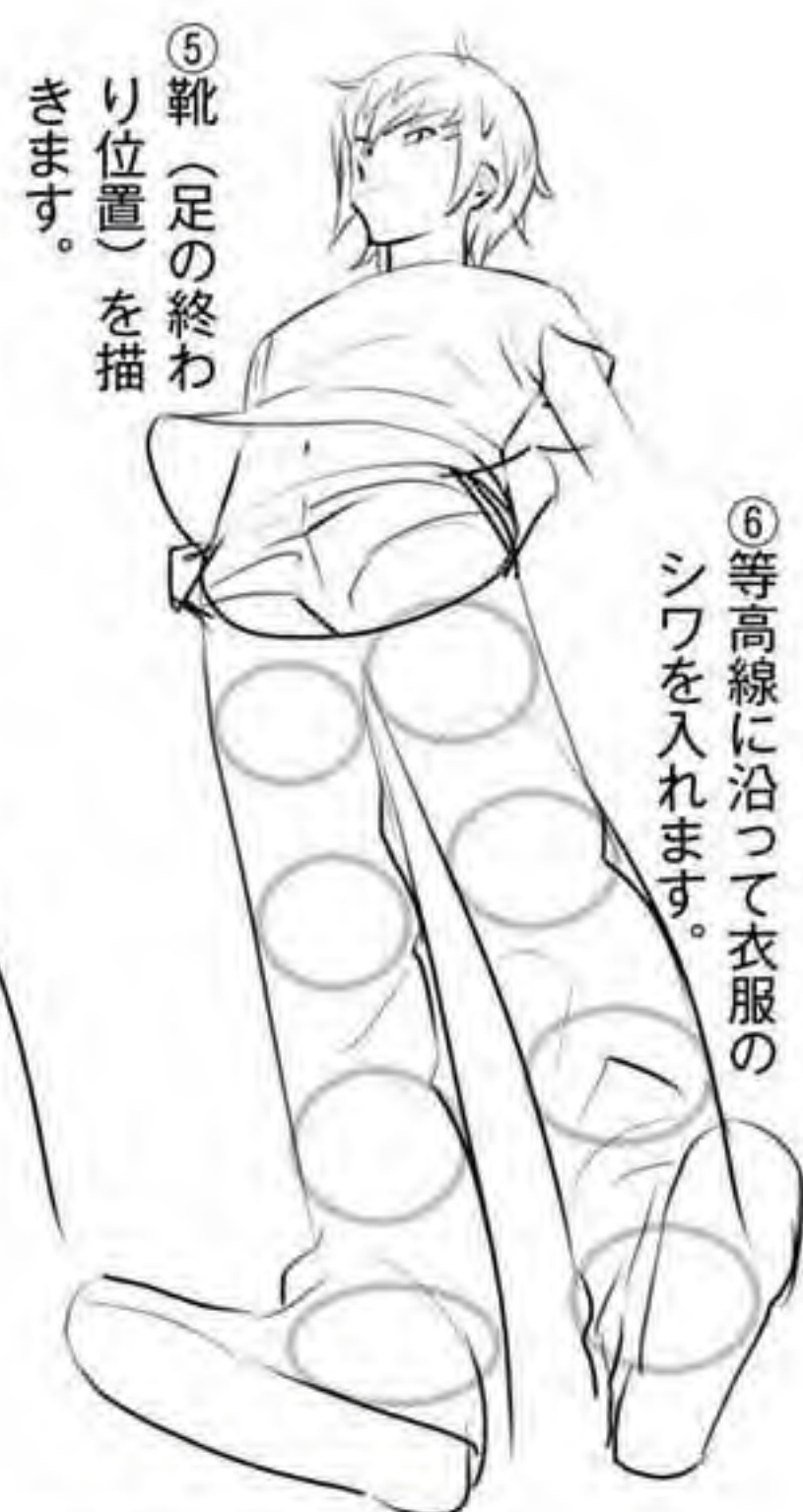
座り方いろいろ

寝っころがると、肩や腰などの出っ張った箇所とお腹や足などの引っ込む箇所が、床に押しつけられることでバランスが歪みます。

寝っころがる

全身のアオリ・フカン

直立する際の上半身と下半身の角度はそれぞれ違うのでフカン・アオリで見える比率が違ってきます。

フカン・アオリでの服のシワのつけ方

体の等高線（のようなもの）に沿って、フカン・アオリで変化をつけて服のシワを描きましょう。

⑤靴（足の終わり位置）を描きます。

⑥等高線に沿って衣服のシワを入れます。

④腰から下の足を描きます。

③大体の体と衣服を描きます。

②肩口の線と、腰の目安線を描きます。

①アオリの顔を描きます。

体の線から描いていくと、どうしても長くなってしまうので、まず腰まで、足先までの距離を決めます。

体がどういう角度に傾いているのか？　その目安の描かれていない体は一見おかしく見えます。衣服のシワは非常に重要な役割を果たしています。

Point

衣服のシワでどれほどの角度がついているのかがわかるので非常に重要！

＊思っている以上に短めに描かないとそれらしくは見えません。

角度のついた下半身を描く前に足先（靴）を描きます。

フカンの体を描きます。
＊上半身はそれほど角度をつけなくても構いません。

全身の作例

おじぎ
ポーズ
後ろに下がる肩
お腹の前に添え
られた手
つまさき
立ちの足
腰のひねり
手も前と
後ろに
片足が
後ろに
歩く動作

ジャンプ
〜けり
伸びた腰
ライン
勢いよく
出された
左足
腕と肩が
あがる
後ろに引
いた足
片足立ち
の足

服とシワの描き方

基本的な服装

スーツ

カッターシャツのボタンは首が見えるようにわざと外す

型くずれしない肩と上腕に集まるシワ

おしりにシワなし股下からシワが下りていく

風になびくネクタイと裾

ポケットに入れる手でたくし上げられた裾

脇腹にできるシャツのだぼつき

内側にむけて走るシワとスーツの縦ライン

Point

足を上げたことで偏る股のシワ

裾のだぼつき

上げた足の裏は生地が張りつくのでシワなし

セーターと短パン

大きいサイズで
垂れ下がる袖

首を隠すことで
幼さ倍増

体のラインを隠す

そでに集まるシワ

下方に垂れ下がる裾

袖からのぞく指先

腰から股にかけて
下りてくるシワ

和服
Point
帯の結び方一例
胸元を広げて強調する共襟
＊実際は深く重ねる
帯より上に
シワが集中
出っ張ったお腹
（実際出ていな
くても）を後ろ
から持ち上げる
ように締めた帯
の角度
袂の生地がのぞく
体型をほとんど覆い
隠すフォルム
風にひるがえる裾
帯より下にシワ
はほとんどなし
でも可
わずかに足の
ラインを感じ
る裾

全身ポーズ＋ファッション作例

バスケのユニフォーム＋
あぐらを組む

私服＋
しゃがむポーズ

私服＋
後ろ手に座る

浴衣＋
足を組む
軍服＋
敬礼
コート＋
手をポケット

私服＋
ジャンプ
スーツ＋
走る
学ラン＋
寝そべり

軍服＋
前かがみに座る
ラフな私服＋
寝る
タキシード＋
差し出した手

男の子の「萌え５大ポイント」

ここでは、男の子のイラストを描くうえで、重要な「萌え部位」を５つ選んでみました。顔は中性的でも、ここのポイントをおさえれば、魅力的な男の子に変身するでしょう。特に体については、女の子の体のつくりとの違いを意識して描くと、より男らしさが出るかもしれません。また、女の子に比べて肌の露出が少ないので（洋服などの違いで）、これらの部位をチラリと見せるように描くと効果アップです。

1.鎖骨

骨張った鎖骨は男らしさを表します。首のすじと鎖骨を描けば一気に男らしくなります。服で体のラインが隠れていても、鎖骨部分だけ露出させれば、それだけでそのキャラクターの体型がわかります。体が大きくなるほど、鎖骨は強調されるようになります。

2.手

女の子の比較的手触りがよさそうなすべすべ、ぷにぷに手に比べて、男の子の手はごつごつ、骨張ってるように描きましょう。一番差をつけやすいのが手の甲です。手の甲の骨を強調することで、たくましい手になります。手の指も細く長く、やや角張って描くと力強く見えます。

3.筋肉

二の腕や腹筋など、細い体つきの男の子にも、少し筋肉のすじを描くと、それだけで男らしさがぐんとアップします。普段は服で隠れていますが、脱いだら引き締まった体、というのが理想の体型でしょうか……。腰ラインが萌える体型とはあまり重なることはありません。

4.腰

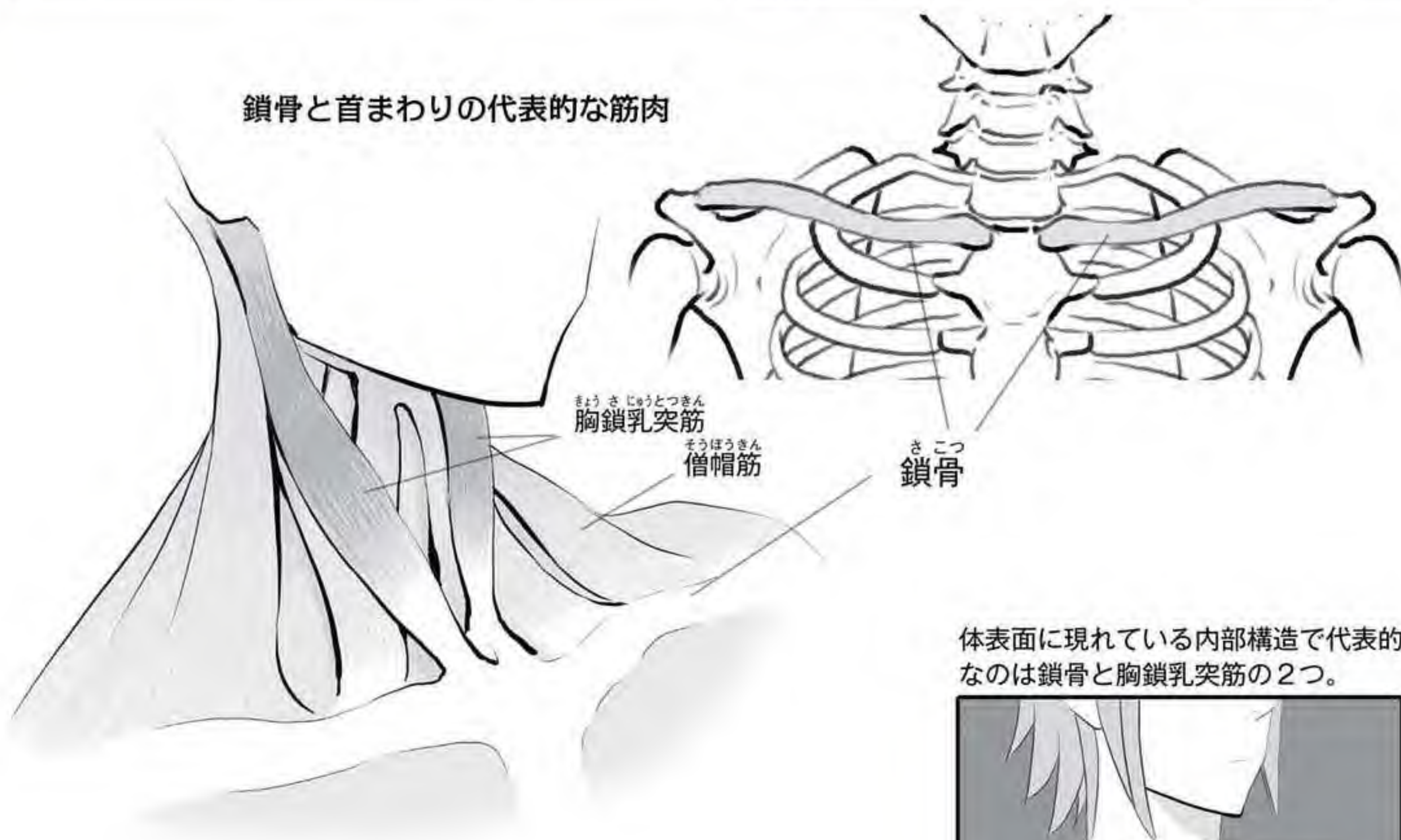
萌える男の子は腰が細いのが鉄則です。そのため背中から腰にかけてのラインがゆるやかなＳ字をたどります（女の子ほど急カーブではありません）。ぴったりとした服を着ている場合は腰にかけてすらっとしたラインを描いたり、シャツなどは腰でシワをつくりましょう。

5.おヘソ

チラリと見えるおヘソは無防備な印象を与えます。ジャンプしたときや背伸びしたとき、服を着脱するときなどに見えます。上半身裸のときにはあまり目立ちませんが、服を着てそのすき間から見えるおヘソは何とも言えない魅力があります。

1.鎖骨

首すじなど

鎖骨と首まわりの代表的な筋肉

体表面に現れている内部構造で代表的なのは鎖骨と胸鎖乳突筋の２つ。

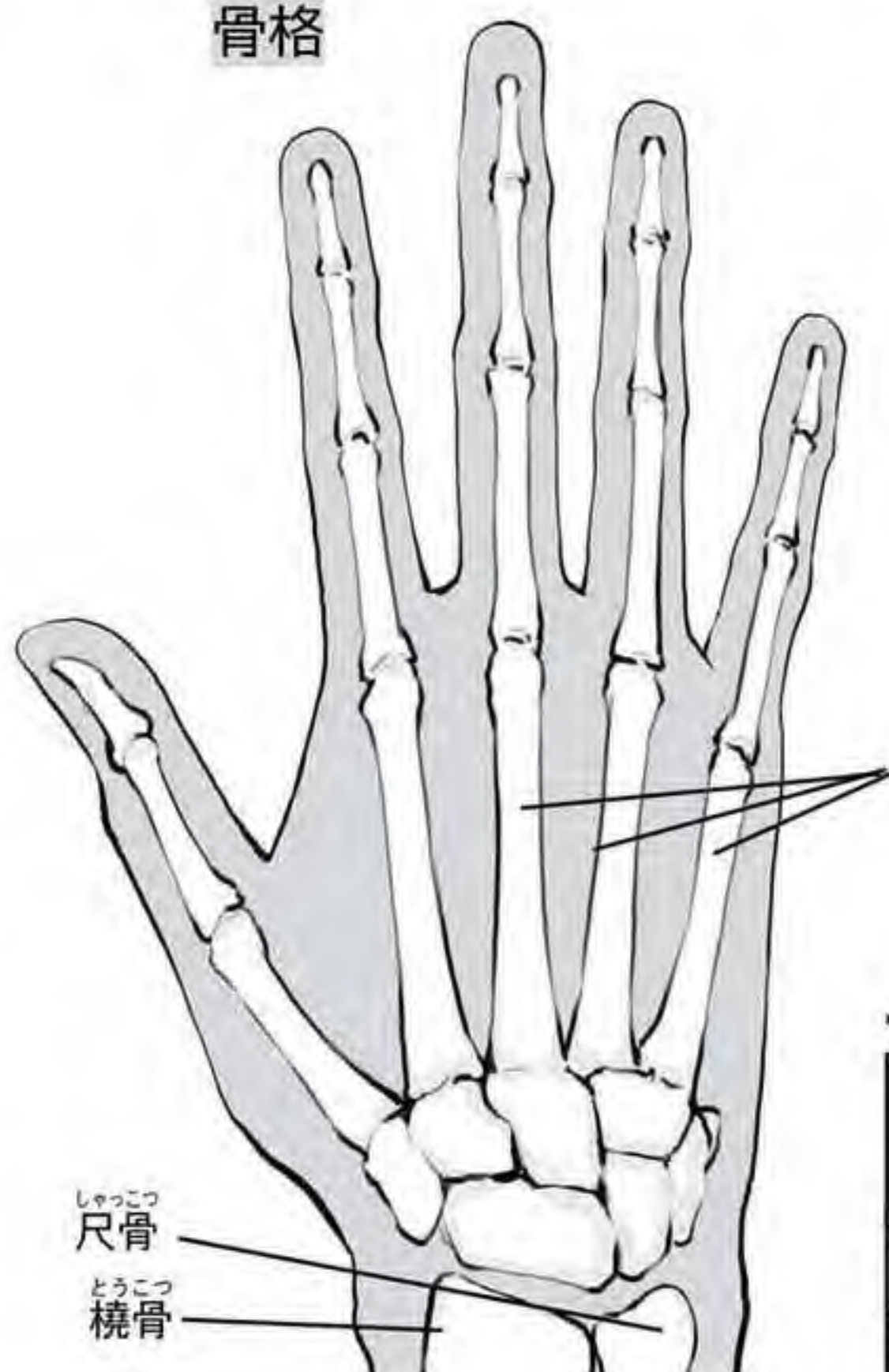
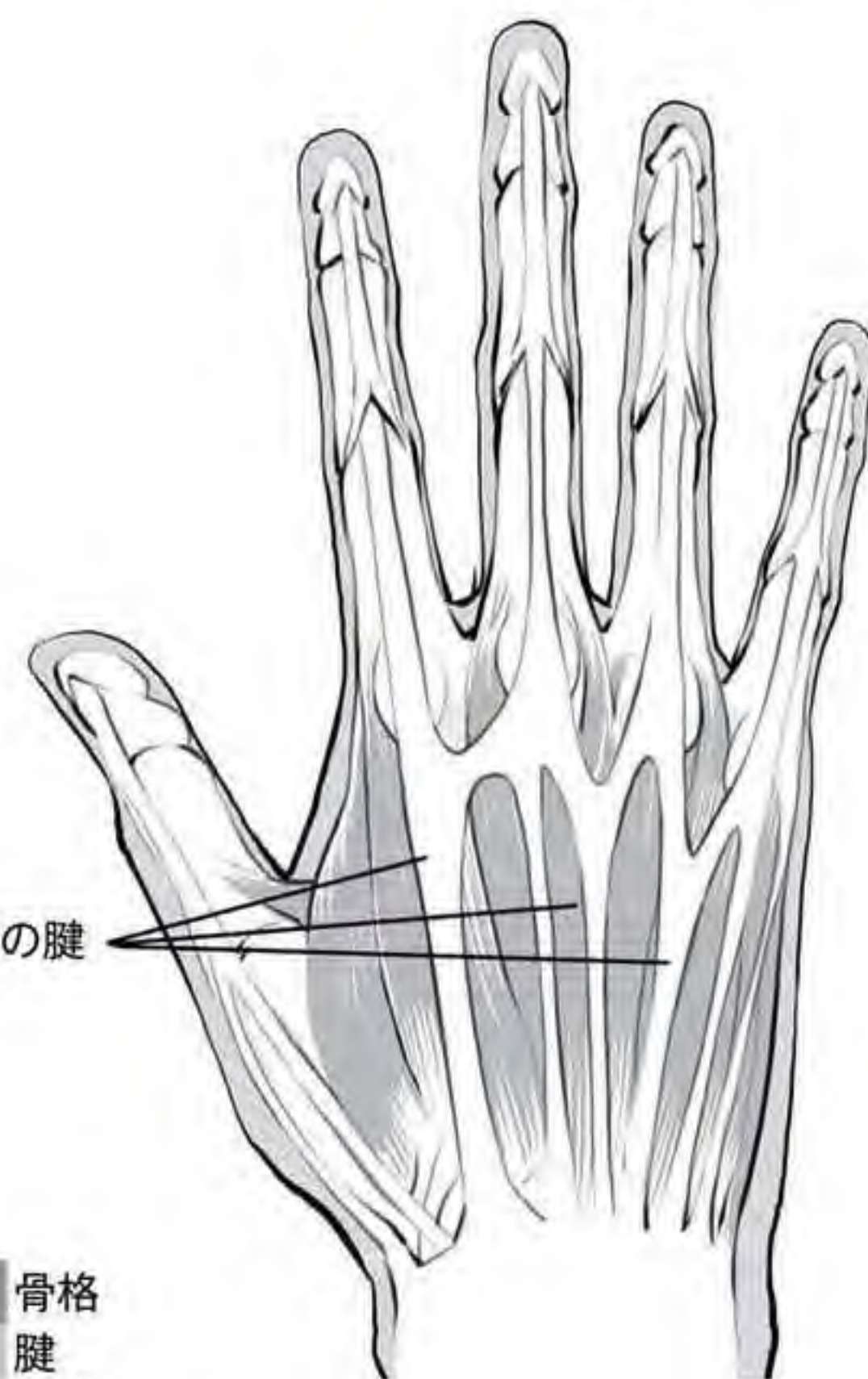
作例

ボタンをはずすと見える鎖骨

着物で首～胸元が露出

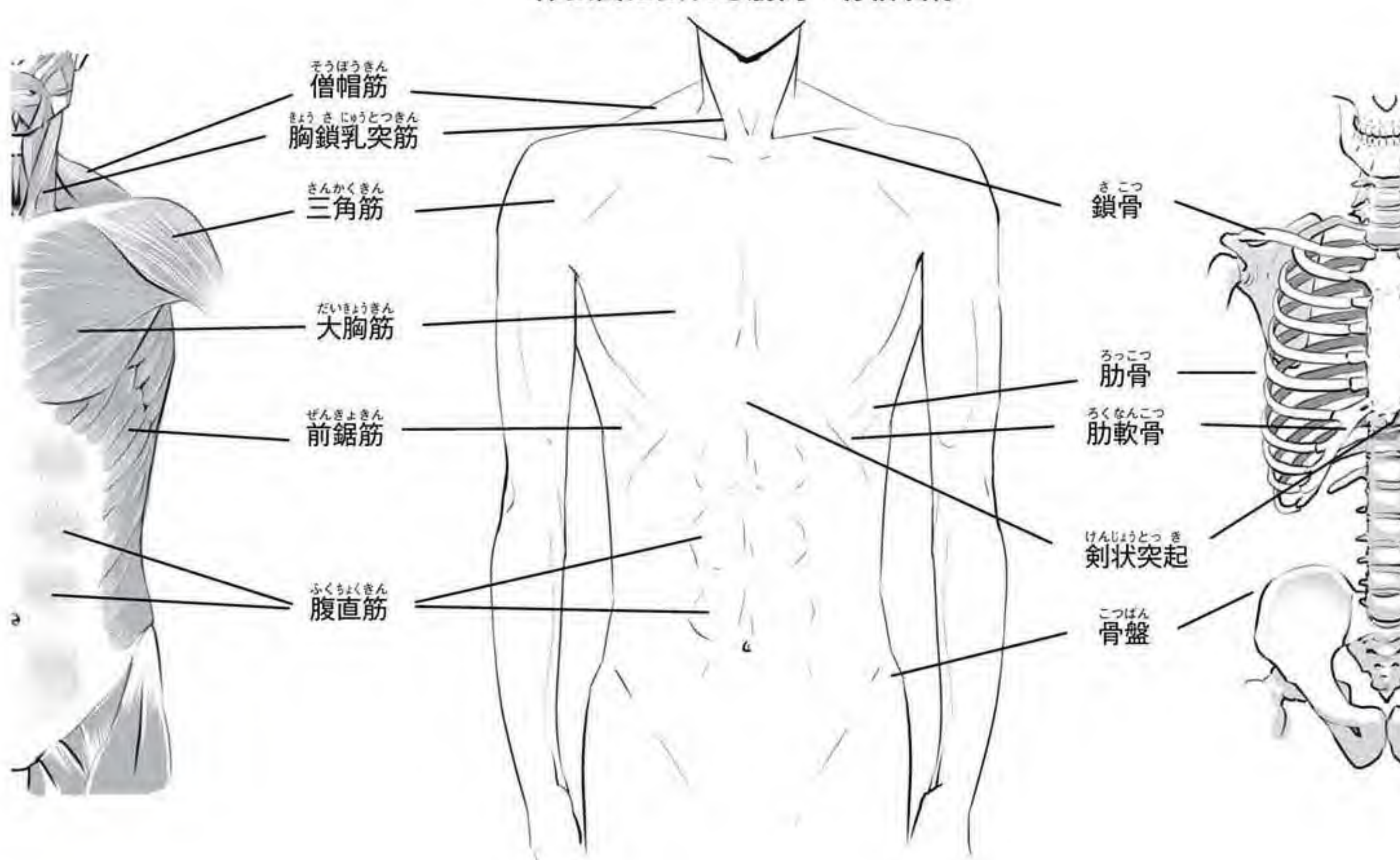
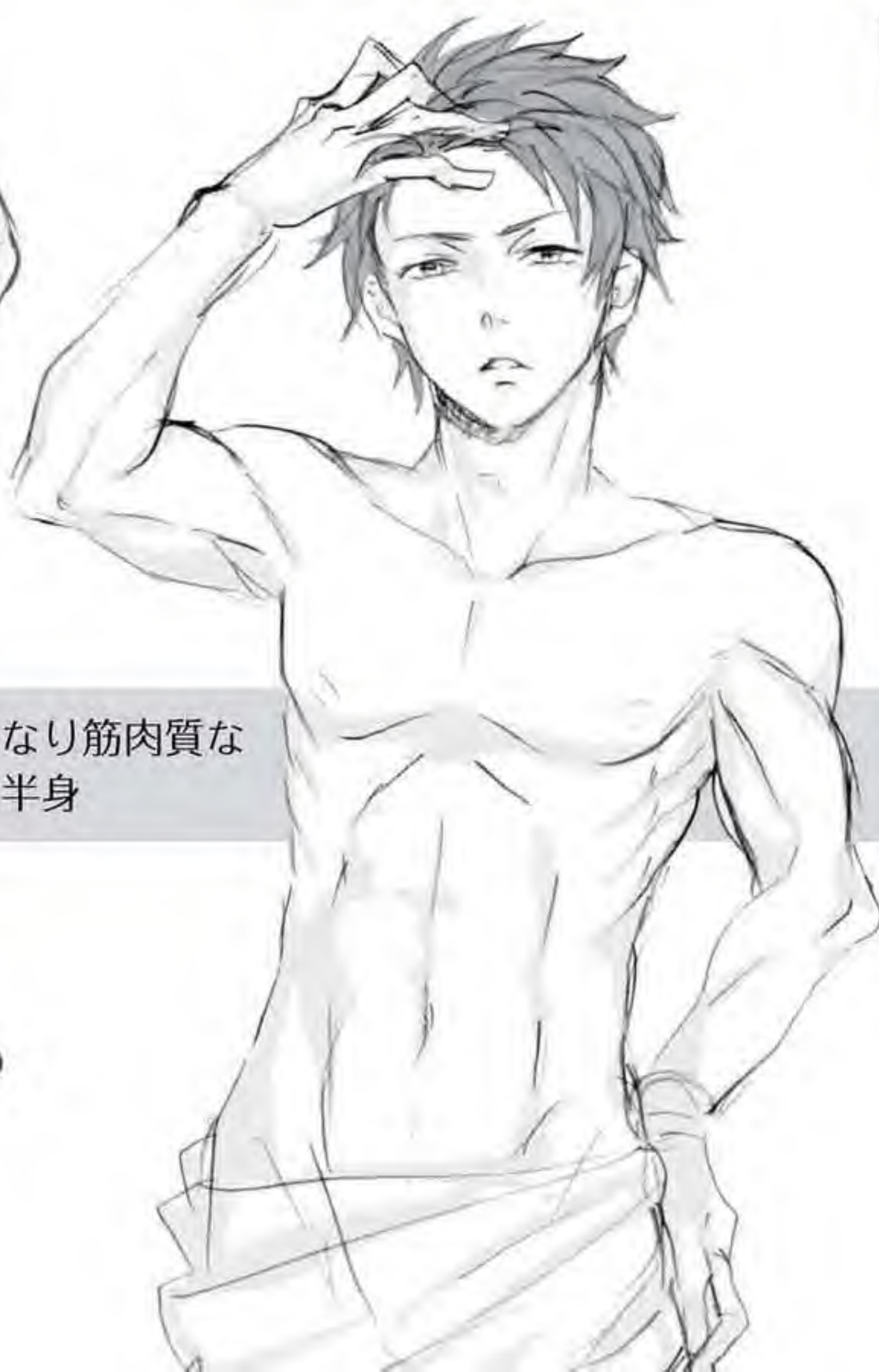
チョーカーやアクセサリーで首元を強調

2.手 手の甲のすじなど

3つの要素が手の甲表面に現れます。

作例

3.筋肉

筋肉の線は、胸（大胸筋）や肋軟骨の深く陰影のつく箇所は濃く太く、腹直筋（腹筋）やその他の筋肉線は細く、あるいは色で表現します。

線を入れ込みすぎるとうるさくなるので、体の輪郭線で筋肉の凹凸をつけると効果的です。

体表面に表れる筋肉・骨格名称

作例
鎖骨♡
大胸筋♥
引き締まった全身
腹直筋♥
少しだけついた
筋肉
かなり筋肉質な
上半身

4. 腰 腰骨など

パンツ（ズボン）を腰穿きする際に浮き出ている骨は、
骨盤の寛骨（かんこつ）という部位になります。

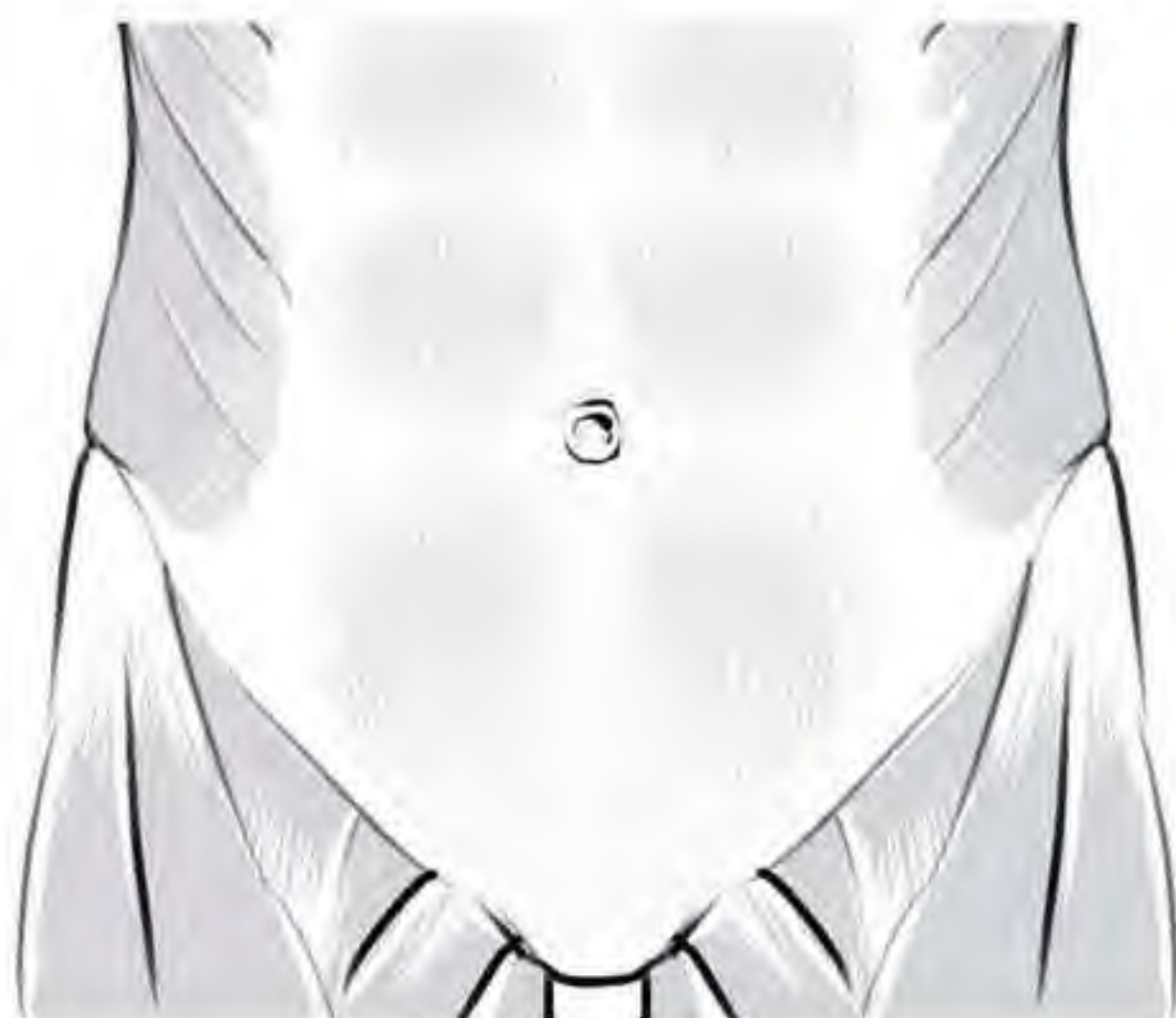
骨盤（寛骨）

横から見た腰まわり

骨盤（寛骨）の体表面に表れる箇所は真横から前にかけてです。

作例

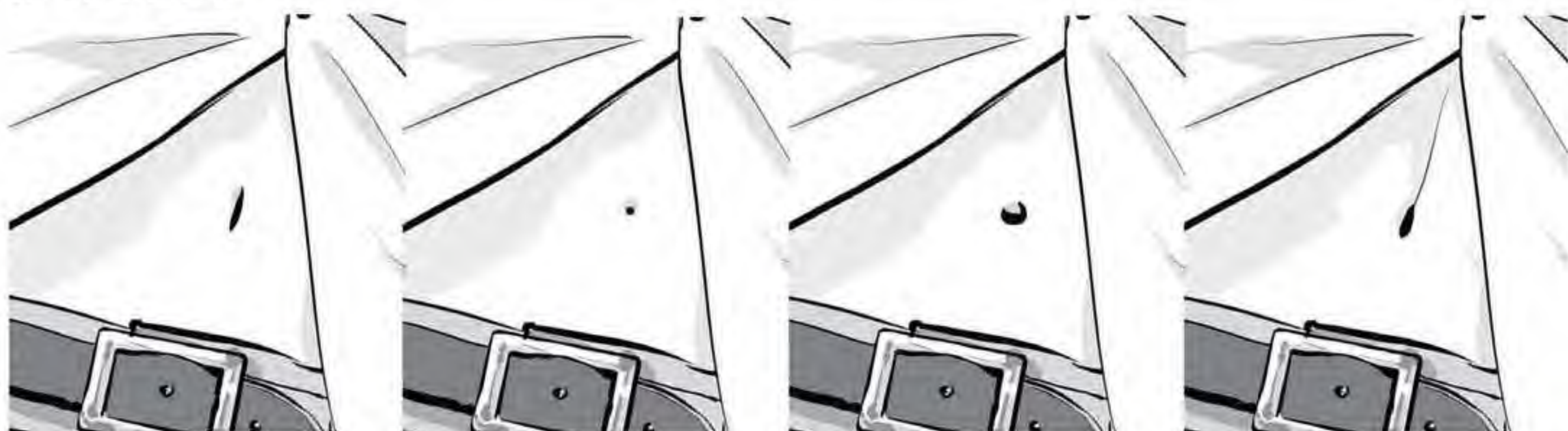
5.おヘソ

胎児のときに母親から栄養や酸素の供給を受ける器官の痕跡です。

斜めから見たおヘソ

筋肉量により斜めから見たおヘソの描き方は違ってきます。腹筋の縦線の延長にアクセントのように描きます。

おヘソサンプル

作例

番外編

デフォルメキャラクターの感情表現

デフォルメキャラクターを描くときには、しぐさや表情を大げさに表現するのがポイントです。特に顔を描くときは、ギャグ顔や漫符（漫画を描くときに使う独自の記号）を使ってわかりやすく描きましょう。

目をニッコリさせてわかりやすくしています。

漫符を大きくつけて怒り具合を強調です。

手の動きも大げさにすると可愛さ UP ！

デフォルメの表情はやりすぎなくらい大げさにしましょう。

デフォルメキャラの顔はできるだけシンプルに！

第3章 もっと萌える男の子を描こう

基本的な男の子が描けるようになったら、その男の子に性格や独自の魅力などを盛り込んで、オリジナルキャラクターを描いてみましょう。男の子の性格によって異なるファッションやしぐさをうまく描き分けたり、男の子ならではの「可愛さ」「セクシーさ」「男らしさ」をプラスすると、より一層キャラクターの魅力が増すと思います。
この章では、オリジナルキャラクターの個性をつくるコツについて5つの例を紹介します。

オリジナルキャラクターをつくるコツ①

ここのポイントで個性を出す～ファッション編～

男の子は女の子に比べて洋服のバリエーションは少ないですが、その着こなしによってキャラクター「らしさ」をつくることができます。同じジーパンでもきちんと穿いてるか、腰で穿いてるか、ダメージジーンズを穿いてるかなどのちょっとした違いでも、異なる性格の男の子が表現できます。ほかにも、

・制服の着こなし方（同じ学ランでもインナーがＹシャツかＴシャツかでも大きな差です）
・好みのサイズ（体にフィットする服か、だぼだぼっとした服か）
・色（基本的に男性は紺や茶などの落ち着いた色が似合うが、白黒メインはシックなイメージ、原色は活発なイメージ）
・小道具（カバン、靴、アクセサリーなど）

などで差をつけてみましょう。

同じ制服でも、真面目キャラはブレザーのボタンもちゃんと留めます。インナーもキャラクターによってＹシャツ、パーカーなど幅広く選択できます。

メガネいろいろ

小さな子には大きな黒ぶちメガネ、大人の男性にはノーフレームが似合います。眼帯キャラクターも個性的です。

帽子いろいろ

スポーツ青年はキャップで。

シルクハットはイギリスの紳士風。

クールなキャラにはキャスケットが似合います。

服装いろいろ

同じキャラクターでも衣装が違うと印象も変わります。

スーツで少しフォーマル、大人っぽく。

七分丈のパンツは少年らしく見えます。

ロングコートとロングブーツでカジュアルだけど落ち着いた服装に。

オリジナルキャラクターをつくるコツ②

ここのポイントで個性を出す〜しぐさ・ポーズ編〜

しぐさや感情表現においても、いろいろな表現方法があります。通常、小さい子は感情表現が豊かで、逆に大人の男性は冷静でスマートです。また、動きやしぐさに関しても、小さい子は大きく、オーバーアクション、大きな人は控えめにするのが基本です。しかし、このバランスを崩したときこそ、そのキャラクターの魅力はぐんとアップします。ギャップを意識してキャラクターをつくると面白いでしょう。

同じ「花束の渡し方」でも性格によって変わります。花の種類もセットで変えると、さりげなく個性を主張できます。

スポーツ観戦。同じものを見ていてもキャラクターによってリアクションが異なります。表情だけでなく、しぐさによって個性を出すことができます。

小さい子と大きい動物、大人と小犬や小動物という大と小の組み合わせはバランスも良く、キャラクターも動きやすくなります。

Point

同じ外見でも、性格が違うと異なるリアクションをするので別人のようになります。キャラクターをつくるときは外見だけでなく、性格も細かく設定するといいかもしれません。

例：女生徒に「先生ってカワイー！」と言われたときのリアクション

①笑顔でかわす：「それはどうもありがとう」とサワヤカにレスポンス。女性の扱いがうまそう!?

②落ち込む：「かっこいい」ならまだしも「可愛い」なんて男としての魅力が……！　と本気で落ち込む。

③照れる：大人の男が「可愛い」なんて恥ずかしい……!!　ちょっと女性と接するのは慣れてないみたい？

オリジナルキャラクターをつくるコツ③
ワンポイントで可愛さを見せる

男の子の可愛さは大きな萌えポイントです。見た目はかっこいいのに、例えば甘いものが大好きだったり、泣き虫だったり……そういった見た目とのギャップはいつでも萌えゴコロをくすぐります。ファッションでも、エプロンをつけたり、アクセサリーをつけたりと、可愛いアイテムをセットするだけで萌えキャラができあがります。

女の子のアクセサリーをつけると
可愛らしさＵＰです。

同じように前髪を結んだり
すると、おデコが見えて可
愛く見えます。

ダブルピース！　ノリノリでやる子と恥ずかし
がってる男の子。脇を開けて元気なしぐさと脇
をしめてしぶしぶ……という感じです。

可愛さを出す究極のアングル上目遣い！
ちょっとずらしたメガネがまたキュート
に見せます。

オリジナルキャラクターをつくるコツ④

ワンポイントでセクシーさを見せる

男の子のセクシーさは、普段は隠れている肌を露出させたときに現れます。そこから出てくる男らしい体や無防備な雰囲気に色気を感じます。まずは「萌え５大ポイント」を参考に、肌を少しだけのぞかせてみてください。
ほかにも、大人の男性特有のしぐさにもセクシーさがにじみ出ることがあります。

髪を結ぶとうなじが見えます。男の子でもうなじはセクシーポイントです。

水に濡れてシャツが肌に張りついていると体のラインが浮き出てとってもセクシー！

背広を着るしぐさはサラリーマン特有のセクシーポイントだと思います。

素肌にシャツを羽織るように着ているとセクシー。Yシャツは男の子の「萌え」がたくさんつまっています。

オリジナルキャラクターをつくるコツ⑤
ワンポイントで男らしさを見せる

女の子と比べて、豪快にご飯を食べたり、動きに制約がないのが男の子です。女の子にはできない大胆な動きやポーズは、男らしさを上げる助けになります。また、筋肉や喉仏などの男性独自の体の部位をアピールするのも有効です。

缶飲料を飲み干すときのノドの動きが堪りません。

学ランやロングコート、マントは男らしさを表すアイテムです。身長を高く、体型も少し大きく見せることができます。

豪快にハンバーガーにかぶりつく。口を大きく開けると、男らしいです。

第4章 オリジナルイラストを描こう

それでは、実際にカラーイラストに挑戦してみましょう。塗り方の違うカラーイラストのメイキングを2作品と、オリジナルジャンルのカラーイラストを8作品紹介します。絵師の塗り方や作品に対するこだわりを参考に、自分自身の萌えを形にしてみてください。

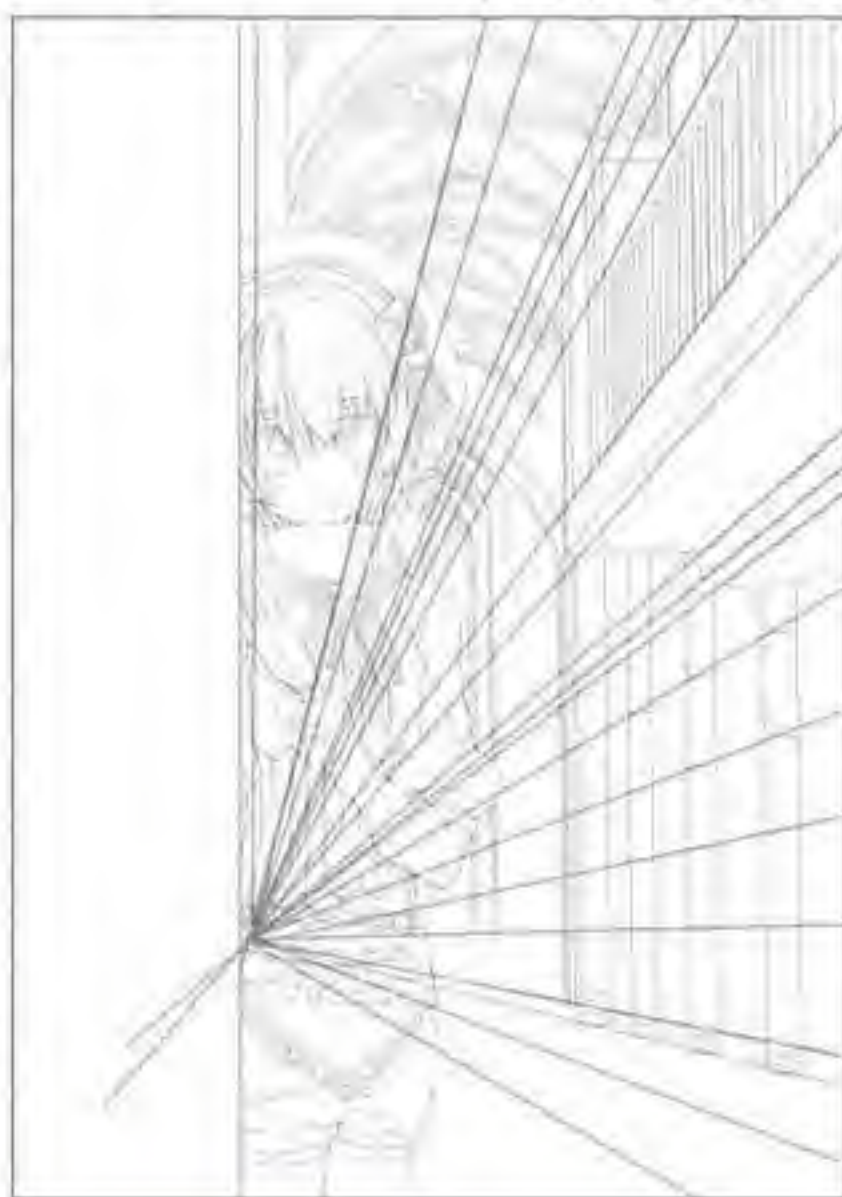
カラーメイキング　紺野賢護 編

作業環境：SAI

1 ラフ〜下塗り

まずラフを描きます。今回はヒロイン系の少年にすることにします。背景は著作権フリーの写真を参考に描きました。

ラフができたら線画を描きます。ちなみにパースはこんな感じです。アイレベル（水平線）が下にとってあるので、建物はアオリ (見上げる形) になります。

線画は後で修正しやすいように「背景」「人物の顔」「人物（顔以外)」の３つに分けてあります。

2 コントラスト

今回は背景にコントラスト（ここでは明暗の対比）を加えるため、最初に白黒で色を置いておくことにしました。まず最初に灰色で塗り潰して、影になるところに黒を置きます。ついで光の部分に白を置きました。

人物にもそれらしい影をイメージ用に加えておきます。

3肌

オーバーレイで色の
イメージをのせます。

肌は、まずベースを塗ったあと、新規レイヤーをつくってクリッピングして、通常モードで２段階オレンジ寄りの色を水彩筆で塗ります。さらにもう１段階、一番濃い影を塗ります。さっきまではぼかして馴染ませながら塗りましたが、ここでは乗算モード「水彩境界」をかけてはっきり塗ります。紫色がオススメです。

その後筆で影のラインをつくったあと、水彩筆でふちを残して馴染ませました。わかりにくいですが、薄ピンクを乗算モードで、アイシャドウぽく影を追加しました。本来ならあとほっぺに赤みを足すのですが、今回は男の子なのでこの程度で。

4髪

次に髪の毛です。まずベース色で塗り潰します。頭の丸みがわかるように影を追加します。

乗算モード「水彩境界」設定で髪の細かい影を描きます。さらに細かい影を乗算モードで追加しました。あまりやるとくどくなるので、ここでは水彩境界はかけません。

最後に、オレンジ色を発光モードで薄く塗って、光を表現します。影に紫を使って光にオレンジを使うのが綺麗です。さらに光を描き足して髪の毛は一応これで完成です。

5 服

❶：円形のものなど奥行きを表現したい場合、影の隣に照り返しを入れるといい感じです。スポイトツールの横、「透明部分にチェック」をしておくと透明で色を塗ることができます。消しゴムより柔らかく、自在に色を薄めたり削ったりすることができます。

❷：金属は影をかなり濃い目に塗っておいて、光を入れるとつやっつやになってメタル感が出ます。

❸：真珠を塗ります。白で塗り潰した後、黄色よりの灰色で影を入れます。オレンジ色を発光モードにして塗ります。ポイントは光が当たってる反対側もふちをなぞってあげることです。

6 目

❶：白目は真っ白よりはやや黄色がかった色にして塗り潰し、目頭と目じりをぼかします。

❷：今回キャラがオレンジ～紫なので、補色にあたる黄緑～薄青を瞳の色にします。新規レイヤーで目の中を描き、レイヤーを複製して、そのレイヤーだけに目の下部分を描いておきます。

❸：複製したレイヤーを元のレイヤーの下にして、元のレイヤーを乗算モードに変更したあと、不透明度保護を入れて薄い青で塗り潰します。
瞳のベースレイヤーのすぐ上に新規レイヤーを追加でつくって、瞳孔の部分にエメラルドグリーンを足しました。

❹：瞳の一番上のレイヤーに戻って、さらに新規レイヤー乗算モードで影を足しました。ここで少し色調補正をしておきます。

❺：発光モードで目の中心に光を入れます。さらに発光モードのレイヤーで目の光を入れます。

❻：瞳のレイヤーはこの段階ですべて結合して、全体的に影を入れます。さらに1段階濃い影を入れます。

❼：瞳の一番暗い部分の色をスポイトで取って上睫毛を塗ります。いくらか濃度を下げて下睫毛にも色を足しておきます。睫毛に肌色を少し加えて馴染ませました。さらに睫毛の明るい部分をマーカーで描きます。

❽：線画の上にレイヤーをつくって白で光を入れたら、目は完成です。

7 仕上げ

最後に、髪を透けるように少し加工したあと、さっき塗った統合済みの目のレイヤーを複製して、髪レイヤーの上に乗算モード、クリッピング化して不透明度を下げると、目も髪から少し透けて見えてる感じになります。これでキャラの塗りは完成です。

完成!!

ついてってあげてもいいけど　紺野賢護

カラーメイキング　世鳥アスカ 編

作業環境：Painter

1 ラフ〜下塗り

大まかに人物・背景で色分けしたラフをつくります。パッと見たとき、人物の目に視線がいくように三角形を意識して配置。

人物・花・背景をそれぞれ別レイヤーでペン入れしたら、パーツごとにベタ塗りします。これで下ごしらえは終了、塗りに進みます。

背景のある絵の場合、最初にザッと適当で良いので背景に色を置きます。
今回の絵は「右の窓から陽が差している」ことを意識します。
壁紙のストライプに黄色を入れて壁となじませます。

2 背景

足元の草は大雑把に「奥側が黄色く彩度高め、手前が暗く青緑」と決めて描き込みます。ときどき水色やオレンジでアクセントをつけると、見た目が綺麗になります。

3 肌

肌も「右側から光を浴びている」ということを考えながら塗っていきます。
最初に薄くカゲを描き、徐々に濃い色で塗り込みます。
左の窓からも弱い陽が入っているので「真ん中あたりが一番濃く、両サイドは薄めのカゲ」を置きます。
肌のカゲ色はベースの肌色よりも赤を強めにすると、肌が生き生きして見えます。

4 髪

ベースの色を元に、下は濃い青色→上は薄い水色のグラデーションをつくります。
そのグラデーションの上から濃い青色でカゲを塗っていきます。ここでも光源を意識して作業します。
顔のまわりの髪の毛は、あえて肌色で毛先を塗ると透明感が出ます。
ある程度影ができたら、新しいレイヤーをつくって群青→黄緑でグラデーションをかけます。
そのグラデーションのレイヤーの透明度を下げてオーバーレイに設定すると、さっきまでただ青かった髪の毛がふんわりと優しい色合いになりました。

5 目～口

目は一番重要な場所なので、薄い色→濃い色で何度も重ね塗りをします。
グラデーションをつくるつもりで上から下に濃い色を重ねていきます。
ただ濃い色だけだと重たい印象になるので、鮮やかな青を瞳の右上に入れてアクセントにしてみました。
最初に薄い青色を光を入れたい部分に塗り、その上から白い光を入れると光が瞳に馴染みます。
口は「舌と奥の暗がり」を意識して塗ります。その上から白と灰色で歯を描き込み、口全体に奥行きを出します。

6服

服は塗る面積が大きいので、「面」を意識して塗ります。
この絵は「右から強い光、左から淡い光」が入っていてややこしいので、最初に大まかな濃い色をカゲになる部分に塗りました。
腰とズボンは服のシワに注意してカゲを入れます。生地が硬めなのでカゲも大きめに入れます。ワイシャツは柔らかい素材なので、なるべく細かいシワをカゲで表現します。灰色に水色や紫を入れると色に深みが出ます。

7サックス

サックスは金属なので「影と光のてかり」を強調します。
全体的に彩度は人物よりも高めに塗り、強い光が入るところの隣にあえて濃い影を置いて光沢を表現します。

口元の黒い部分はプラスチックなので、黒い影に大きな光を入れて金属よりも軽い印象で。
逆に、口元のマウスピース部分は竹でできているので、縦線を入れて木の質感をつけます。

8 花

花は「ベースの色・カゲ・もっと濃いカゲ・てかり・光」の順番で塗ります。彩度は高めに、カゲもはっきりと描き込みます。

マリーゴールドは花弁が小さいので何枚かまとめてカゲを塗り込み、向日葵のように花弁が大きい花は１枚１枚に花の筋を描き入れていきます。
なるべく同じ色の花が隣り合わないように花を配置すると、見た目が華やかな花束になります。

すべての花が描き込めたら１枚新しいレイヤーをつくって、白いカスミ草を追加すると花全体に立体感が出ます。

9 仕上げ

適当なまま終わっていた窓枠を塗り込み、光が差し込んでいる部分と影の部分を明確にします。

頭上の花がちょっと寂しいので、コピー＆ペーストで増やして花のアーチをつくりました。
足元にチューリップを３～４本描き足し、これもコピーして数を増やします。

頭上の花が目立ってしまっているので、明るめにして人物を目立たせます。
光の加減やカゲの濃さを調整して完成です。

完成!!

彩りの旋律　世鳥アスカ

花に嵐　水口十

旅　mg

部活帰り？　森山しじみ

階段にて　黒枝シア

麗　イノオカ

待ち合わせ　山田パン

Symphony　にもし

任務遂行　茶紅

カラーページ解説

P.145 ~ P.152 掲載のカラーイラストについて、作者がポイントを解説します。

タイトル：花に嵐

作家名：水口 十

キーワード：犬耳、現代学生＋日本刀、戦闘

【動物耳】

ひとくくりに動物と言っても、それぞれ特徴がありますので、写真を見て観察・練習しながら描きます。
今回のキャラクターは、日本犬のイメージでした。犬の耳は猫と比べて肉厚で、耳の中にもフサフサと毛が生えている印象があります。実際に触ったときのフサフサ感を思い出しながら描いています。動物は可愛いですよね。

【表情】

「想像が膨らむ絵」が自分の中のテーマでしたので、感情が込められた表情・何か言っている、セリフ聞こえてきそうな表情を目指しました。

【背景（空・お地蔵さま)】

今回は自分で写真を撮りに行き、参考にしました。
写真に写った情報だけではなく、空気や温度なども肌で感じるため、そういったものを表現できれば奥行きが出るのではないかと思います。

【動きのある絵】

動きを止めたときを描くというよりは、動きの中の一瞬を切り取ったイメージで描くと、前後の流れを感じるため、より想像を促す絵になる気がします。この場合は、「萌え」ではなく「燃え」かもしれません……。
今回はポーズ集を参考にしましたが、鏡で確認しながら描くことも多いです。

【服の裾】

裾のなびき方などは、じつはちょっと嘘をついています。
イラストですので、勢いを出すために「本当のような嘘」を入れるのもアリかなと思います。入れ過ぎるとおかしな絵になりますので、バランスを見ながら。

ラフ画

「見た人の想像が膨らむもの」が萌えにつながるのでは、というところを出発点に描いてみました。
コミック系のイラストではありますが、その中にリアリティが見えたときにドキっと胸を打つ気がします。
モチーフとしては、動物耳・日本刀・戦闘など、自分の好きなものを詰め込みました。

【表情】

自分の絵の場合は、モデルさんのように決めた顔だと無表情な人になってしまうため、表情はちょっと大げさに描いています。どういった描き方をしたときに魅力的になるかは人によって違うと思いますので、自分に合った描き方を探してみてください。

【髪・手】

・髪

ヘアカタログなどを見て、たまに練習します。ただ、現実の髪型をそのままイラストにすると意外におとなしすぎたりするので、適度にデフォルメしています。絵柄によっては、現実に即したもののほうが良いかもしれません。

・手

今回は構図の都合で入りませんでしたが、感情表現をする際は手の表情も大切にしています。描きにくい形の場合は、鏡で映しながら描きます。

萌えキャラクターの描き方ということで、自分の絵はちゃんと萌える絵なのだろうかと心配になりつつも、楽しく描かせていただきました。正統派の萌えではなく、変則的な方向だったかもしれません。
恐らく、他の作家さんのページでもいろいろな萌えのパターンが提示されているかと思います。今回描かせていただいた絵では現実にはない色も使っていたりしますが、自分はこの色がここにあったほうが落ち着く、定番のモチーフではないけどこれが好きだ！　というものを自由に選択して描いてみると、面白い絵になると思います。
楽しくて仕方ない、という気持ちが伝わってくる作品は、何よりも魅力的です。

タイトル：旅

作家名：mg

キーワード：帽子、眼帯、動物

【帽子】

帽子は写真を参考にしています。ワンポイントのデザインを加えてお洒落なキャスケットにしてみました。

【眼帯】

眼帯は「萌えアイテム」の王道だと思っています。
種類はガーゼなどいろいろありますが、今回は大きめの黒い眼帯にしました。
帽子と合わせると表情が隠れ気味になりますが、それらを外したときのギャップを想像してもらえると「萌え」になるのではないでしょうか。

【動物】

２匹の動物も架空の生き物で、猫＋犬のイメージです。
毛並みなど、抱きつきたくなるような愛らしいものにしようと思いました。
飼い主の旅のお供です。

【背景】

地面のレンガが不規則に剥がれていたり、柱に葉っぱのツルが巻きついているところから、どこかの遺跡にいる様子を表しました。

ラフ画

ラフの時点で軽く陰影をつけておくと、構図のバランスも取りやすいです。

【衣装】

テーマに沿って旅人らしく、コートやブーツを身につけています。
ただそれだけだと味気ない気がしたので、帽子や袖などにちょっとしたデザインを加えることによって、よりキャラが引き立ちます。

【キャラ】

今回のキャラは眼帯に帽子と、身につけているものが多いです。
角度によって見え方もさまざまでバランスが取りにくいですが、人物のデッサンがとれていれば、あまり悩むことなく描けると思います。

今回は「好きなジャンル」というテーマで、自分の描きたいファンタジーものを思い切り描けて楽しかったです。男の子のビジュアル的にも私なりの「萌え」を表現できたかなと思います。少しでも読んでくださった方の参考になれば幸いです。

タイトル：部活帰り？

作家名：森山しじみ

キーワード：ヘアピン、制服、ヘッドフォン、イヤホン、腕時計、スニーカー、軽音部

【制服】

夏服であえて長袖を着て袖をまくっていたり、ベストを着込んでいたり、ズボンの裾を捲くっていたり。
それぞれの着こなし方が一番はっきり出るのが制服だと思います。元が同じデザインなので絵としての統一感も出ます。

【インナー】

白いシャツから見えるインナーはキャラの個性が出しやすいです。キッチリ着込んでいて見えなかったり、ちょっとだらしなく着崩していて見えていたり。柄などを入れてみると画面も華やかになります。

【ヘッドフォン・イヤホン】

ヘッドフォンは描くのが難しいですが、小物としてとても映えるのでちょっとしたアクセントにしています。
柄や色も自由にキャラに合わせせられるので、絵によって使い分けられます。外出用と室内用などもあって形も豊富なのでおススメです。
大きいボリュームのあるヘッドフォンが好きです。

【スニーカー】

今回は元気な子をイメージしたのでスニーカーを描きました。

ラフ画A

初期の段階では軽音部と化学部の２パターンがありました。制服に白衣を描いてみようかな～と思ったのですが、ヘッドフォンが描きたかったのでラフ画Aのほうに。元気な子が白衣着て走り回ってるのとかも可愛いので、いつか描いてみたいです。
部活帰りなので夕焼けなども良かったのかなと思いましたが、明るいスカッとした感じがよかったのであえてデザイン背景にしてみました。

ラフ画B

【小物】

個性を出すためにも今回は割と多目に小物を使いました。
ヘアピン・ヘッドフォン・アイス・腕時計・リストバンド・スニーカーなどです。それぞれのキャラに合わせれば、キャラをデザインするうえでぐんと説得力が増します。あえてそのキャラのイメージと違うものを持たせてギャップを出すのもいいと思います。まじめそうな子がずぼらにしているのとか、その逆などはキャラづくりの幅が広がります。自分の愛着のあるものを持たせてみたりすると、一気にそのキャラに愛着が湧いたりします。

◆ ヘアピン

いろいろ種類もあるので小物としてはおススメです。ワンポイントがついていたり、サイズもたくさんありますよね。男の子のなのでシンプルなのにしました。ゴムで髪しばってたりするのも可愛いです。

◆ ヘッドフォン

今回は大きい星柄のでポップ感を出しました。コードを遊ばせたりして楽しいです。

◆ アイス

部活帰りをイメージしたので、アイスを食べさせてみました。わかりにくいですが、あのひとつをふたりで半分こするソーダ味のやつです。

◆ 腕時計・リストバンド

制服からのある意味での絶対領域かなと思います。

◆ スニーカー

個人的に制服とスニーカーの組み合わせはものすごく好きです。

男の子の萌えるポイントはいろいろとあるのですが、学生服がすごく好きなので、それを描いてみました。個人的にヘッドフォンも大好きなのでそれも。高校生の軽音部というものに謎の憧れがあったので描いてみました。できるだけ男の子っぽくなるようにポーズも気にしました。

今回は萌え男の子！　ということで男の子で好きなものをいろいろと詰め込んでみました。
夏の制服とヘッドフォンとヘアピンがものすごく好きなので、描いていて楽しかったです。夏制服は自然と軽い明るいイメージになるので、清潔感もあっていいですよね。制服の色はあまりチャレンジしない赤系にしてみました。描いたキャラは元気っ子とまじめな子という王道パターンなのですが、王道パターンだけあって動かしやすく、楽しく描けました。
左の子は表情的にまじめというか、天然っぽい子になってしまった感も否めないのですが……天然な男の子も大好きです。全体的に明るいポップな感じに仕上がったかな……と思うので、見ていただいた方にも気に入っていただけると嬉しいです。

タイトル：階段にて

作家名：黒枝シア

キーワード：神父

【構図・テーマ】

ふたりのキャラクターを配置するとき、色は特に指定がなければ大体金髪か黒、赤や青でわかりやすく映えるよう差別化します。ここは好みが出ます（笑）。
ファンタジー寄りにならないようにするなら現実的な髪色で、派手な色を使うなら配色に気をつけないとうるさくなったりして難しいです。
黒がどうしても多くなるので背景は簡単に暗くなくシンプルに。

【萌えポイント】

アニメ塗りなのでどうしても硬くなり塗りが浅めになります。この塗りでどこまで表現できるか難しいところですが、シンプルで淡くできるのは自分は気に入ってます。
硬くなりやすいので髪の毛は柔らかく表現できるよう、描き込まずかつ適当にならないように。
金髪になるとけっこうふわふわな髪にしたくなります。実際もふわふわしてそうなイメージで……。

神父服は調べるほどツボな部分が多く……。もっと勉強したくなりました。
黒の統一感と神聖な雰囲気がとてもいいですね。

ラフ画

【髪】

基本ですが、髪の毛はつむじという髪の流れ、生え際を意識して描くようにしてます。
そうすると塗るときも髪の流れに沿って塗りやすく、光も入れやすいです。
自分はアニメ塗りもどきのような塗り方ですが、そこまでパキパキさせたくもないので、影は濃くもなく薄くものなく……という感じです。
ハッキリさせたい場合は濃い影に。

神父の服はこんな感じです。

【線】

線ははっきり出るので、きれいに描くようにしてます。
自分の絵に合った線というのもあるかと思うのでこれ！　というのはありませんがアニメ塗りなので塗り分けが早くできるというのもあります。

【手】

手の描き方は自分も練習中なのでいつも四苦八苦です。意識しているところは老若男女描き分けるように……とは思ってます。男性はがっしり骨張ってて、女性は細く柔らかく。
自分の手を観察して練習が一番ですが、そのまま描きすぎると男性なのにすごく短い手になるので気をつけてます（笑）。

自分もまだまだ勉強中の身なので言えることは少ないのですが、一気に勉強するよりもこういうのが描けるようになりたいと思った部分からやるのも良いかと思います。
やっぱり興味や好きなことは勉強も楽しく早く身についていきます。
ただこの方法はなぜここができてあれができない！　というのがよくありますが（笑）。
自分のペースでというのも大切だと思います。
描いていけば必ず身についていくので、周りは気にせず楽しんで描きましょう。
あと息抜きも大事というのが最近よくわかったので、絵以外の趣味は必須と実感しました（笑）。

タイトル：麗

作家名：イノオカ

キーワード：和、着物、刀

【着物】

背景を赤にしようと思っていたので、キャラを目立たせるために黒や紺にしました。
そのままだと浮いてしまうので、布系のテクスチャを乗算にして使っています。

【背景（花）】

花ですが、菊や桜で和のイメージを出してます。生け花の写真を参考にしました。

【テクスチャについて】

今回使ったテクスチャはブラシのタイプをいくつか使い分けて、濃淡や色を混ぜたりしてつくりました。面倒なら、ネットで「フリーテクスチャ」などで検索すれば、無料でテクスチャを配布しているところもあります。ブラシのタイプも同様に配布してくださっているところがありますので、是非いろいろと探してみてください。

【背景（丸窓）】

キャラが着物などでごちゃごちゃしてるので、丸窓の後ろを白地にしてキャラの顔を目立たせています。

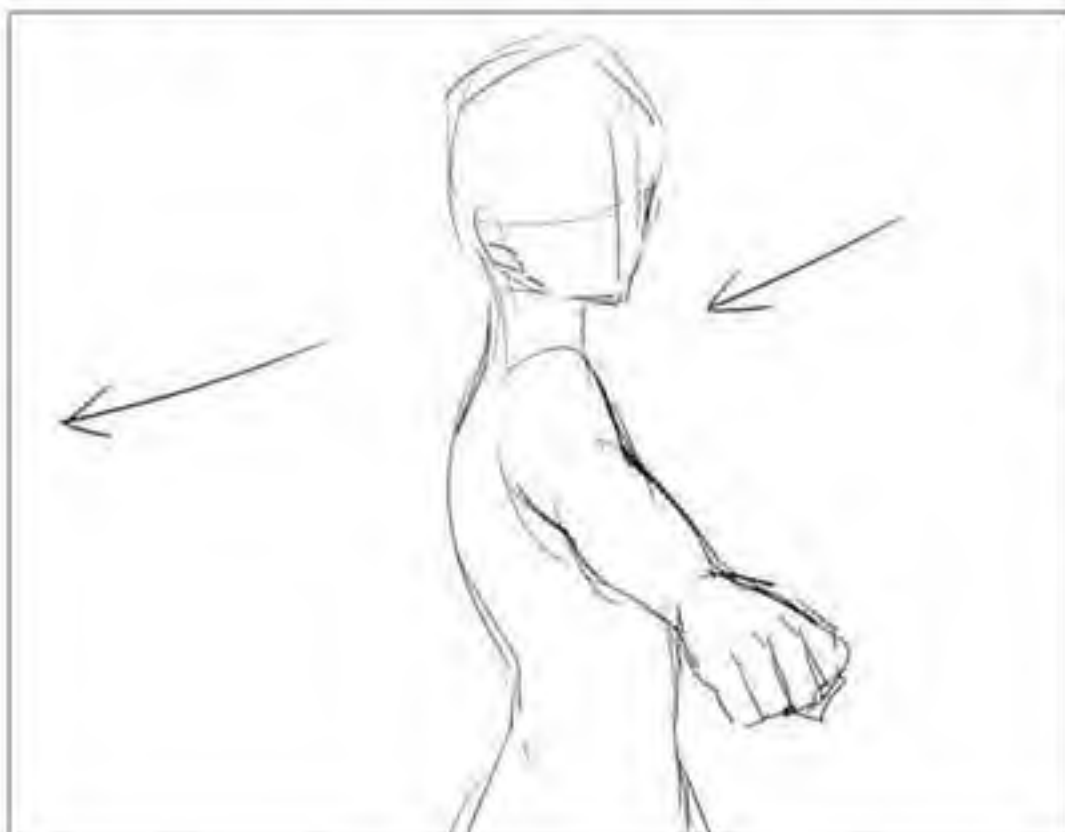
【刀】

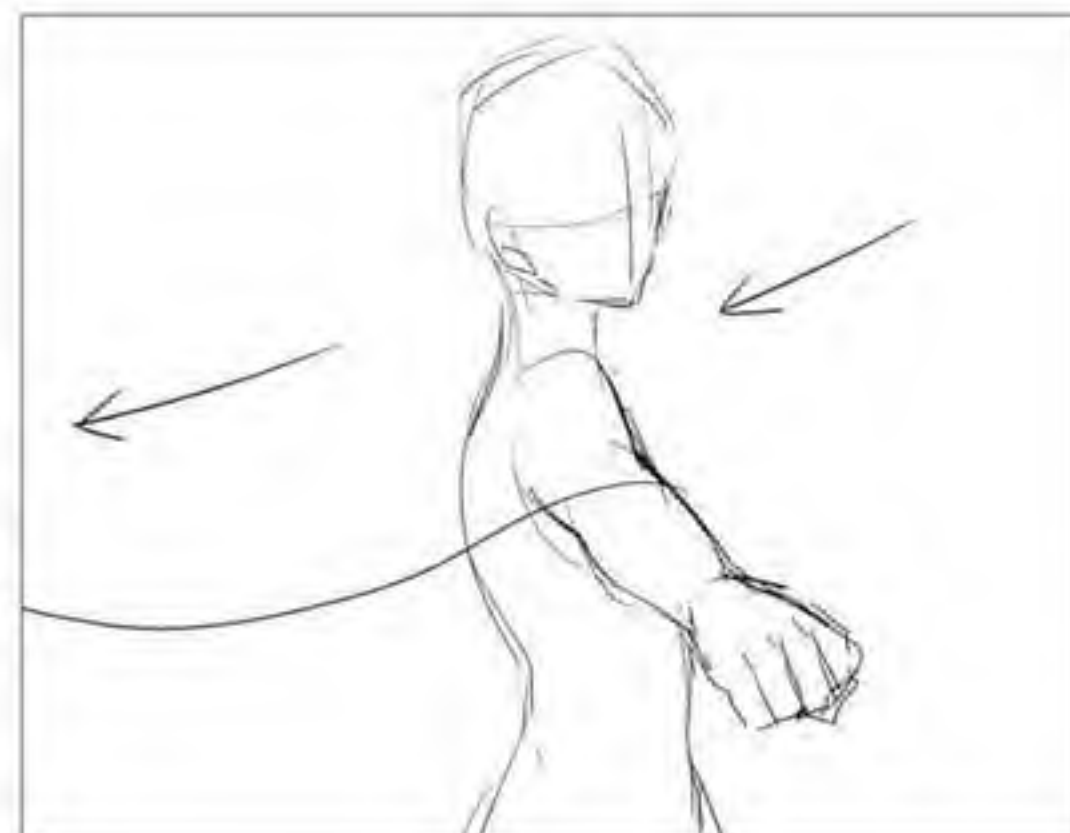
和で男子で、ときたら刀でした。刃や鞘の質感を出すために下からの反射光を強めにしています。
また、そのままだと着物同様に浮いてしまうので、鞘の部分にテクスチャを乗算にし透明度を下げて使っています。

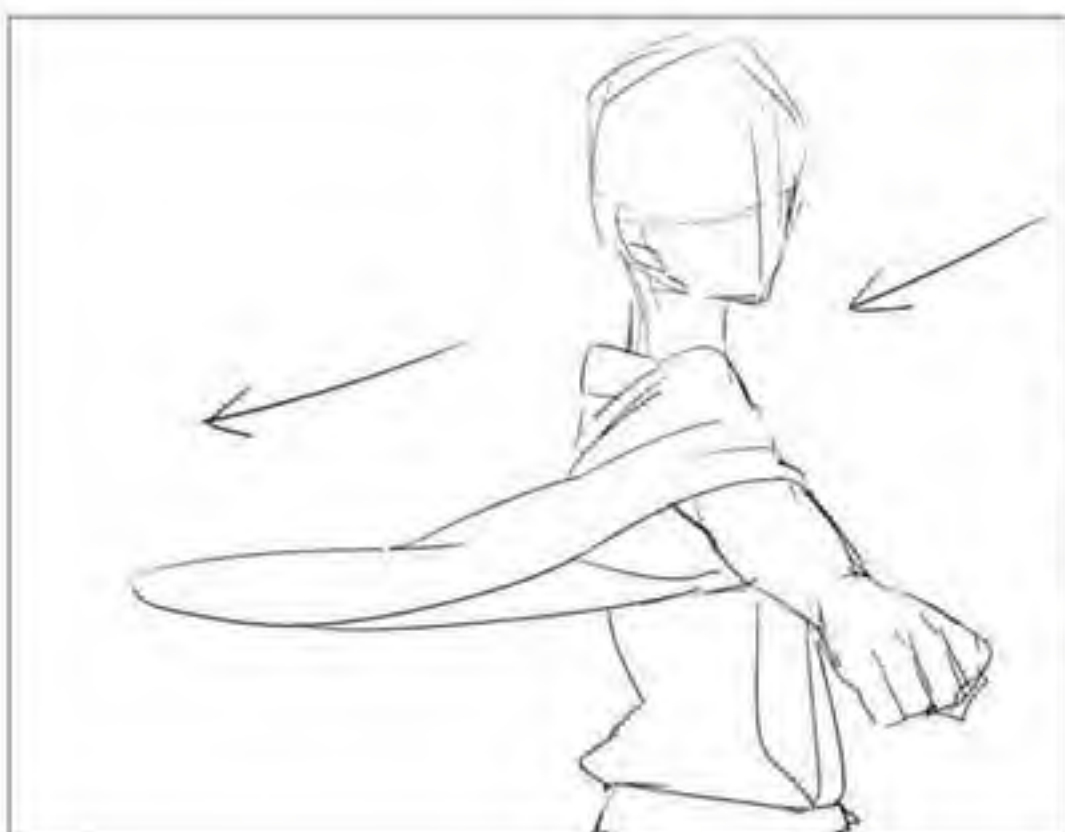
ラフ画

テーマは逞しさと麗しさで、普段子供っぽくてやんちゃな男の子がふとした瞬間に見せるきりっとした表情や腕まくりしたところから見える筋肉質な腕など、そんな男の子のかっこよくてどこか女性にはない魅力的なところっていいなと。構図については、人物をまっすぐ座らせてしまったので、画面に動きを出すために着物をはためかせてみたり、背景の物の配置を右上から左下に置いて流れが出るようにしました。萌えポイントは、着物から覗く素肌でしょうか……。私的に着物って上品で清純なイメージがあるので、そこから肌色が見えるのはなんだか背徳的でギャップがありますね。

【絵に“動き”を出す】

絵はいわゆる二次元で平面的ですが、そこに動きを入れることでぐっと存在感が増すかと思います。今回は私が多用している服装を活かした動きの描き方を紹介します。

1

まずは動きの方向を決めます。

2

その方向に合わせて服の裾になる波線を引きます。

3

波線に合わせて服を描き込んでいきます。また、中心に服のなびいてるところを置くと、そこの動きが強調されるかと思います。

4

他にも、紐などの細長いものを足すと、さらに動きや勢いが出るのではないかと思います。

【構図の疎密】

例えば、今回のイラストはキャラを目立たせるため、着物の柄や装飾などでごちゃごちゃさせました。
しかし、それだけだとキャラのいる右上ばかりに目線がいってしまうかと思います。
そこで構図のバランスを取るために、左下にシンプルに白のシルエットで手毬を描きました。
このように、一番見て欲しいところから全体を見せる“疎密”を加えると、よりイラストに動きや勢いがつき、見栄えが良くなるのではないかと思います。

着物や刀など和風なものが大好きなので、今回とても楽しく描くことができました。
また、自分の中の少年像を改めて考えることができた良い機会でもありました。
結果どこに落ち着くわけでもなく、あれもいいこれもいいで収拾つかなくなりましたが、逆にそれほど魅力的で可能性のあるキャラクターなんだと思います。
というわけで、テーマでも言いましたが、今回は男の子のかっこよくてどこか女性にはない魅力的な一部分を少しでもこのイラストから感じ取っていただけると嬉しいです。

タイトル：待ち合わせ

作家名：山田パン

キーワード：学生、マフラー、眼鏡、ヘッドフォン、猫

【顔まわり】

顔まわりの髪にはうっすら肌色を置いています。
こうすることで、少し絵に透明感が出るような気がします。

【制服】

学ランかブレザーかで少し悩みましたが、いろいろとアレンジしやすいブレザーを選択。無地だと寂しかったので、ズボンはチェック柄にしてみました。

【背景】

今回は人物を目立たせたかったので、背景の木や葉っぱなどはあまり描き込みをせず、シンプルに描いています。
季節は秋〜冬のイメージなので、落ち着いた雰囲気になるよう全体的に茶色を重ねてあります。

【マフラー】

個人的に重要な萌えポイントのひとつだったので、目立つように大げさにぐるぐる巻いてみました。目立たせたい部分は大胆に描いたり、他とは違う系統の色を使ったりすると良いのではないでしょうか。

【猫】

どちらかというと猫派です！　今回は短毛の猫をイメージしたので、あまりふさふさ感を出さないよう描きました。猫の後ろ姿ってまるっとしてて可愛いですよね。

ラフ画

「いそうでいない男の子」がテーマです。学生服の男の子というごく普通の題材なのですが、そこに眼鏡ヘッドフォンマフラーなどの要素を詰め込んで、さらには猫と戯れ木陰で人を待っている……という少し非現実かな？　と思うようなシチュエーションで描いてみました。
そういうちょっとした非現実な部分を含ませることが萌えにつながるのかな、と思います。

【三角形構図】

悩んだときはだいたい三角形構図にします。
三角形構図とは、画面内に主役となる素材を三角形になるよう配置した構図のことです。
スタンダードな構図ですが、こうすることで画面に安定感や動きが出ます。

【目の描き方】

目の描き方でそのキャラから受ける印象ってぐっと変わると思います。
ショタで可愛い子なら大きい目、クールビューティなら切れ長の目、おっとりした子ならタレ目……などなど。
いろいろなパターンを考えておくと、描くキャラの幅が広がるのではないでしょうか。

【オマケ】

今回は隠れちゃいましたが、「萌え袖」にするつもりでした。
服の先から少しだけ覗く手先がなんとも言えず可愛いくて好きです。

今回は萌えキャラクターということで、改めて萌えって何だろうと考えるところから始めました。けれど考えれば考えるほどよくわからなくなってしまい、もういいや！　好きなものを好きなように描こう！　と開き直った結果、この作品が生まれました。キャラクターの性格やシチュエーションなどいろいろ想像を膨らませていくうちに、ああこういう部分って萌えるな、ここはこうすると萌える！　といろいろ発見をしながら楽しく描けたように思います。
上手く描けなくて落ち込んだりするときも多々あります。そういうときは休憩をとったり、好きな音楽を流しながら作業をするなど気分転換をして、とにかく楽しく自由に描いてみてください！

タイトル：Symphony

作家名：にもし

キーワード：少年、フリル、花

【リボン】
ネクタイもありますが、ここはリボンで！
少年のあどけなさや幼さを表現するのにはリボンがいいかもです。

【半ズボン】
少年といえば半ズボン！ というイメージが強いので、ついつい穿かせてしまいます。
キャラデザ時はもう少し短いズボンでしたが、イラストにしてみると清楚さに欠けてしまっていたので、イラストの雰囲気に合わせ少し丈を伸ばしました。
ズボンの長さの大切さを知りました……。あまり生足が描けず残念です（笑）。

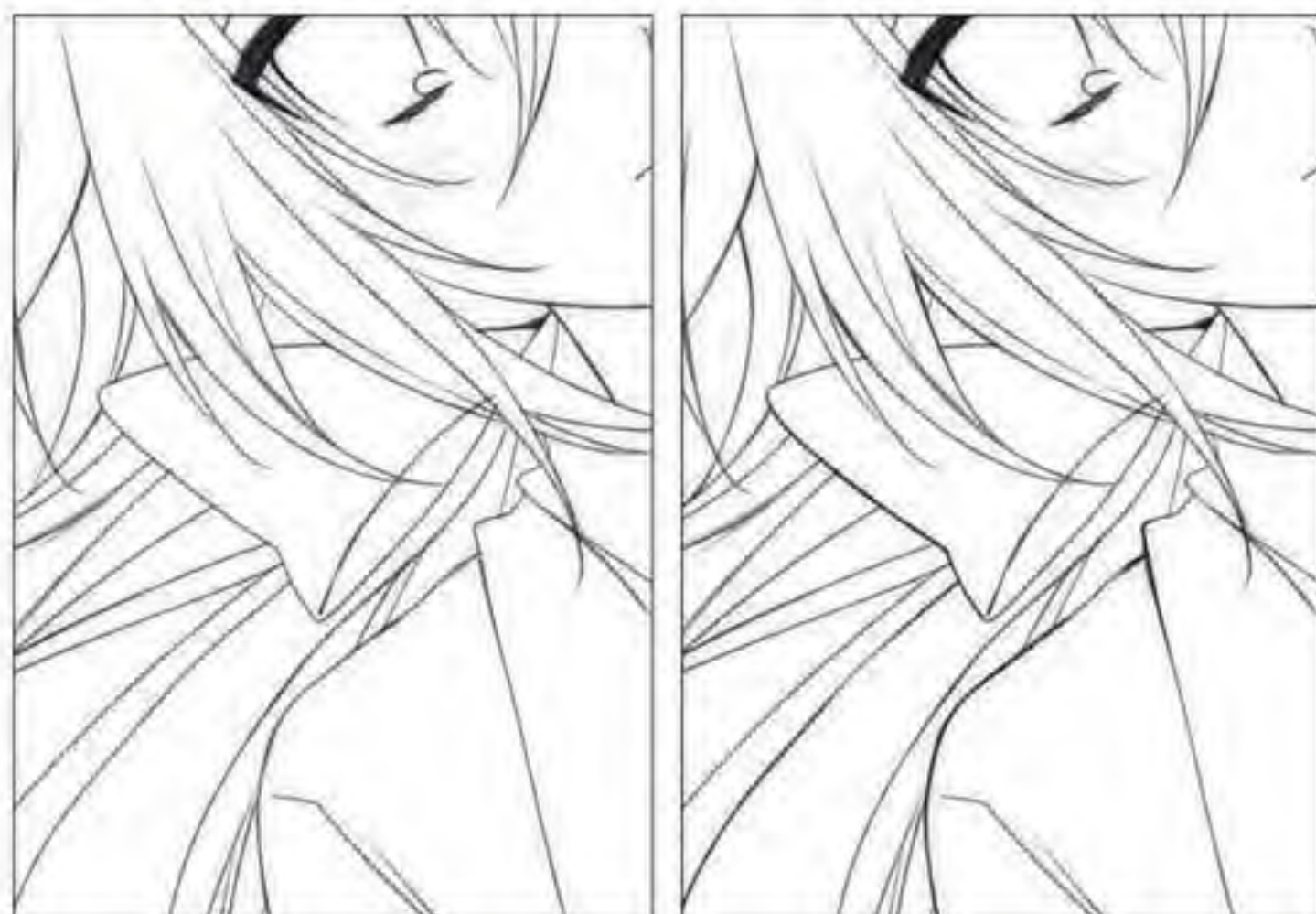
【フリル】
あまりつけすぎると女々しくなってしまったり、鬱陶しくなってしまいます。
フリルに適量はありませんが、男の子キャラを描いていることを忘れずデザインを考えることをオススメします。

【ブローチ・時計】
服が暗めのトーンになりそうだったので明るい色の小物を。
影で明暗をつけるだけでなく、色で明暗をつけることも大切だと思います。密度も埋めることができ、より詰まって見えるので二度美味しいかもです。

ラフ画

中世の西洋やファンタジーを思わせる洋服を着た男の子が大好きなので、テーマを決めるのはすごく早かったです（笑）。
青年にはない少年独特の繊細さや清楚感のあるイラストを描きたいと思い、少年メインのイラストにしました。
小物もどこかしら乙女な可愛いものをチョイス。でも、男の子らしさをキープすることを心がけて構成しました。
ふわふわしていてどこか儚い（はかない）雰囲気を感じていただければと思います。

【線画】

線画作業時に気をつけたのが線の太さです。

細めの線でペン入れをしたあとに、外側にあたる線や線と線が重なる部分は何度かなぞり太めの線画にして、立体感が出るようにしてみました。
微差ですが、これがあるのとないのとでは見栄えが変わってきますので、ペン入れ時に気にかけてみるといいと思います。

【 描き分け】

右にいくにつれ少年味が増していきます。

◆男の娘

服装や髪型もさることながら雰囲気女の子を心がけています。ちょっと顔つきや体つきに少年らしさを残します。

◆女装した男の子

男の娘と違ってひと目でわかるところや、恥じらいが捨て切れてないところがポイントだと思います。

◆女の子

くびれがはっきりしており、体つきもふくよか。肩幅も男の子と比べて狭めに描いています。

私の個人的な見解なので、参考程度にしていただいて、自分好みの描き分け法則を見出していただけると幸いです！

フリル、リボン、ロン毛。ちょっと間違えれば女の子になってしまいそうな要素ですが、もりもりうまく詰めることができたかなと思います。このような要素を盛り込んだうえで女の子ではなく男の娘でもない、ちゃんと男らしさをもつ男の子を描くのは難しいなと実感しました。
女の子・男の子・男の娘、それぞれ体格差、特徴などの違うところがあり、個々のこだわりがあったりと、描き分けは人それぞれです。この子も服装や髪型、表情など私の趣味嗜好、それらこだわりが詰め込まれたひとりです。そうやってできたキャラは自分の中で大切なキャラになると思いますし、なにより描いていてとても楽しくなると思います！
それぞれの違いや特徴を理解し描き分けルールを編み出して、自分だけのこだわり男の子（娘）を是非つくっちゃってください！

タイトル：任務遂行

作家名：茶紅

キーワード：ファンタジー、ライバル、戦う男の子、制服

【構図・テーマ】
ファンタジーで戦う男の子たちってかっこいいよなあ……と思い今回のイラストにしました。ぱっと見た感じで、なんとなくふたりの関係性やストーリーが想像できるような構図やデザインを目指してみました。

【服のシワ】
着ていても筋肉の形や体のラインがわかるようなものに萌えます。ジャケット丈を短くして腰のラインが強調されるようになってます。また、それぞれの子らしいちょっとデザインの違う制服というのも萌えポイントです。

【長髪】
戦ってるときに髪の毛が大きくなびくのが萌えます……！
男の子で長髪っていう設定もすごく好きです。

【表情】
顔のパーツを誇張させて大げさにつくる表情がたまらなく好きです。顔は最初に目につくところなので、表情は特に気を使っています。

【背景】
あんまり見えませんが廃墟っぽくしてあります。廃墟の色合いや雰囲気がとても好きです……！

ラフ画 A

最初に考えた構図はこんな感じでした。ファンタジーで戦ってるっぽい雰囲気で、あまり細かいことを考えずにざっくり描きました。

動きが欲しくて武器や配置、表情等を調節しました。ラフはいつもあまり細かいことは気にせず、とにかく動きやバランスに重点をおいて楽に描いてます。それがうまくいったら顔などの細かいパーツを描くようにしています。

あとは勢いで描くのもいいのですが、ラフの時点でそれなりに離れて見たり、１日置いてみたり、反転してみたりと偏ってないか確認するのもいいかもしれません。

ラフ画 B

【設定＋衣装】

ファンタジーでいそうな活発そうな主人公と、クールなライバルというのを意識してます。

◆主人公系男子

主人公タイプの子はちょっとラフな感じで、服の丈も短い活発なイメージで東洋人っぽい子にしました。

何かの組織の一員のような制服で、動きやすそうなデザインにしました。武器の剣はレイピアを参考にアレンジしたものになってます。銃に関しては左利きでも使用できるものということでベレッタを参考にしてみました。

◆ライバル系男子

逆にライバルタイプの子は西洋人の雰囲気にし、衣装デザインもタイトで大人っぽい雰囲気になってます。

おまけ

任務がなくてオフな感じのふたりです！　シリアスもいいですが、ほのぼのも大好きです。

【服の描き方】

個人的に絵で一番描くのが好きなのが服のシワです……！　シワはいつも素材を意識して描いています。ジャケットなど堅い布は線を少なくし影を大き目に入れ、インナーやシャツなど柔らかい素材は線や影を細かく入れて素材の違いを出します。バランスの改善にもなりますし、実際にある素材を自分のキャラクターに着せてあげられるのがとても楽しいです。簡単ではありますが、流れだけ描かせていただきました。

❶ 裸体でラフをとる

まず服を着ない状態でざっくりと体を描きます。あまり細かい描き込みはしないで、全体の骨格を確認します。

❷ 服を着せる

左のラフに服を着せてあげます。細かい描き込みはせずシワを大きく入れます。服の素材も意識しておきます。

❸ 完成

装飾や服のシワを思う存分描き込みます。今回は素材の違いの例なのであまり描き込んでませんが、縫い目を描き込んだり、テクスチャで素材感を出すのも楽しいです。

今回久しぶりにオリジナルのカラーイラストでどきどきだったのですが、萌える男の子について考えながらの作業がとても楽しかったです。可愛かったりかっこよかったり……萌える男の子っていっぱいいると思いますが、少しでも自分の絵に萌えを感じていただけたら嬉しいです。自分もまだ勉強不足ではありますが、好きなものをいっぱい描くことと、描きたいものが描けないときは諦めず、時間をかけてでも描いてみることが上達への道ではないかと思ってます。そんな感じでこれからも萌える男子をたくさん描いていこうと思います。ありがとうございました！

カバーラフ案

3人を1枚のイラストに収める場合、いろいろな構図が考えられます。

この構図はS字型に視点が誘導されます。

三角形の構図は安定感があります。

番外編　ふたりのキャラクターを描くときは

１枚のイラストにふたりの人物を描くときには、そのキャラクターたちの共通点と相違点を探して絵に表してみましょう。共通点を描くと絵にまとまりが出て、わかりやすくなります。逆に相違点を描くと、バランスが良くなります。また、画面も華やかになり、一人ひとりが目立ちます。共通点と相違点は、性格、体型、髪型、色、衣装、雰囲気、立場、しぐさなど、いろいろな面から探すことができます。

例その１　クラスメイト
共通点…学生、年齢
相違点…身長、体型、髪型

例その２　貴族と従者
共通点…いつも共に行動する
相違点…立場、性格、衣装

例その３　ＲＰＧのパーティ
共通点…仲間、目的、世界観
相違点…能力、衣装、性格

イラストレーターの紹介

黒枝(クロエ)シア

hummel
>> http://hummel.lomo.jp/

自分もまだまだ学ぶべきところ練習するところがたくさんあります。
これからも楽しく絵を描きたいです。

天神(てんじん)うめまる

purichike
>> http://purichike.sakura.ne.jp/

マッチョもやせマッチョも骨っこくんも大好きです！
楽しかったです。ありがとうございました。

イノオカ

through × 2
>> http://throughx2.web.fc2.com/

継続は力なりというので、とにかくいろいろなものを描いていきたいです。
男の子たくさん描けて楽しかったです！

にもし

Molamola*
>> http://stellarsky.odaikansama.com/

男の子って奥が深いなと思いました。私もこの『メンズ萌えキャラクターの描き方』を参考にかっこよくてセクシーな男の人を描けるようになりたいです！

水口十(みずぐちとお)

君ノ音
>> http://kid.eek.jp/kn/

楽しく描かせていただきました！ ありがとうございました。動物耳も好きですが、本物の動物も好きです。

山田(やまだ)パン

TMG
>> http://tmg017.blog.fc2.com/

男の子の絵は描いててとても楽しいです。
今回も好きなものを好きなように楽しく描かせていただきました。ありがとうございました！

茶紅(さこう)

ENPI-2
>> http://enpi2.web.fc2.com/

いろんな男の子が描けて楽しかったです！
ありがとうございました！

森山(もりやま)しじみ

sijimin
>> http://sijimin.com/

萌え男の子編ということで描かせていただきありがとうございました。好きなものをいっぱい詰め込んで描けてとても楽しかったです。

mg

mica
>> http://6669666.blog.fc2.com/

とても楽しく描かせていただきました！ 少しでも読んでくださった方の参考になれば幸いです。

世鳥(せとり)アスカ

唄の足跡
>> http://aska.holy.jp/

カラー絵とカット数点描かせていただきました。特に背中のラインが好きなのですが、あまり作画に反映できませんでした……でもとても楽しく作業しましたので少しでも皆様の萌えの足しになればと思います！
本書は私にとっても非常にありがたい参考書になりそうです♪

紺野賢護（こんのけんご）

うにぐる

>> http://unitya.nobody.jp/

初めて女性の方向けのお仕事をいただきました！
ツンデレ君いいですよね大好きです

黒兎（くろと）

AREA27

>> http://moecon.net/area27/

こんにちは、黒兎です！　この本のためにイラストを描かせていただけてすごく嬉しいです！　いろいろな男の子を描くのは楽しかったです。皆さんにもすごく楽しんでいただけるといいです。ありがとうございました！

たかつき

おとなふ

>> http://otonafu.main.jp/

萌えは明日への活力！（笑）
今回描かせていただき自分も勉強になりました。ありがとうございました！

稀捺蒼樹（きなつそうじゅ）

cl-0-

>> http://kinakoex.web.fc2.com/

好きなように楽しく描いてほしいと言っていただけたので、黒髪や無愛想な男子多めになってしまいました！　とても楽しかったです。

いっち

日々空周り

>> http://ameblo.jp/hanabuki/

ふとしたときに感じる萌え……鉄板ですが笑顔が好き。優しく微笑む顔、無邪気に笑う顔、照れ隠しに笑う顔にはキュンときます。一見クールで無愛想な男子が、たまに見せる笑顔なんかはズキュンときますね。

ヤマダン

とにかく

>> http://nia.chocot.net/102/

萌えって素晴らしいと思うのです。
この度はありがとうございました、楽しかったです。

ゆの

igoh

>> http://nemuide.ojaru.jp/

男の子は隠れた萌えが潜んでいるといいと思います！

ときお

鏡茶屋

>> http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/

中性的な男の子が大好きです。男の子なのに腰とか足とか細かったりすると何とも言えない萌えを感じます!!

ふじ

女の子の丸みの帯びた柔らかい体もいいですが、男の子は男の子で硬く角張った体がとても魅力的だと思います！　逆に柔らかくても良いです。

あとがき

「萌えキャラクターの描き方　しぐさ・感情表現編」に続き、シリーズ4作目となる本作「メンズ 萌えキャラクターの描き方」を担当させていただき、萌え女子キャラと萌え男子キャラの双方の世界観にドップリと浸からせていただきました。

浸かって改めて、同じジャンルとして分類されるこの２つの表現は実は全く似て非なる存在で、それはそのまま男と女の埋められない溝ほどにも感じられ、筆者が依って立つ“男”という性がいかに単純であるかを思い知らされた次第です。

さて、現実では単純であるところの“男”を女性はどう捉えてきたか？　その世界観にダイブする術が本書に記した「メンズガイド」になります。
解説のためにカッキリと図形にしてありますが、どうぞこれをフリーハンドで○に十字のガイド代わりに試してみてください。あなただけが持つゆらぎがオリジナルのメンズキャラクターを生み出してくれるでしょう。

制作にあたり女性ならではの感性を解説くださったO嬢に感謝いたします。

本書を手にとった皆様が、いち早く理想の萌え男子に出会えることを願ってやみません。

カネダ工房

男の子キャラは鋭角に！

顔立ちが女の子のように見えるほど可愛らしい男の子でも、内面にはどこかシャープさを秘めています。男の子を描く場合は、この鋭い感じを顔やからだの部分に生かします。エラやアゴ、腕や脚のラインなどに張りのある線を引きたいものです。

巻頭カラーは手をテーマにしましたが、指先の形や持ち物にも尖った感じを取り入れると、男性らしい切れ味のよさを表現できるのではないでしょうか。実際のからだの関節などはゴツゴツしていますが、なめらかな感じにして、より優美な形を追究していきましょう。

角丸つぶら

■著者紹介

カネダ工房（かねだ・こうぼう）
民俗芸能集団活動、漫画家アシスタントを経て2005年に商業漫画家・イラストレーターとして独立。以降、出版・ウェブでの連載、広告・実用本のイラスト等々、用途に合わせて画風を変化させての活動から〝工房〟のペンネームを名乗る。
主な作品に『天空の富嶽』（学研パブリッシング刊）、『戦国武器甲冑辞典』（誠文堂新光社刊）、『医者が教えるココロとカラダこれが世界の新常識』（三笠書房刊）など多数。

角丸つぶら（かどまる・つぶら）
物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。

■スタッフ／Staff

●カバーデザイン
ユニバーサル・パブリシング

●編集
ユニバーサル・パブリシング

●企画
久松緑［ホビージャパン］
谷村康弘［ホビージャパン］

メンズ 萌えキャラクターの描き方 顔・からだ編

2012年3月31日　初版発行
2016年1月28日　3刷発行

著　者　カネダ工房／角丸つぶら

発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8
電話　03-5354-7403（編集）
電話　03-5304-9112（営業）

印刷所　凸版印刷株式会社

ISBN 978-4-7986-0375-9 C2371

ISBN978-4-7986-0375-9
C2371 ¥1905E
定価：本体1,905円＋税

How To Draw
manga